

Falezinho

COLEÇÃO HISTÓRICA



panini COMICS

Nº 3 - R\$ 7,50

V



SCAN BRENO



WWW.MONICA.COM.BR



MAURICIO

Falezinho

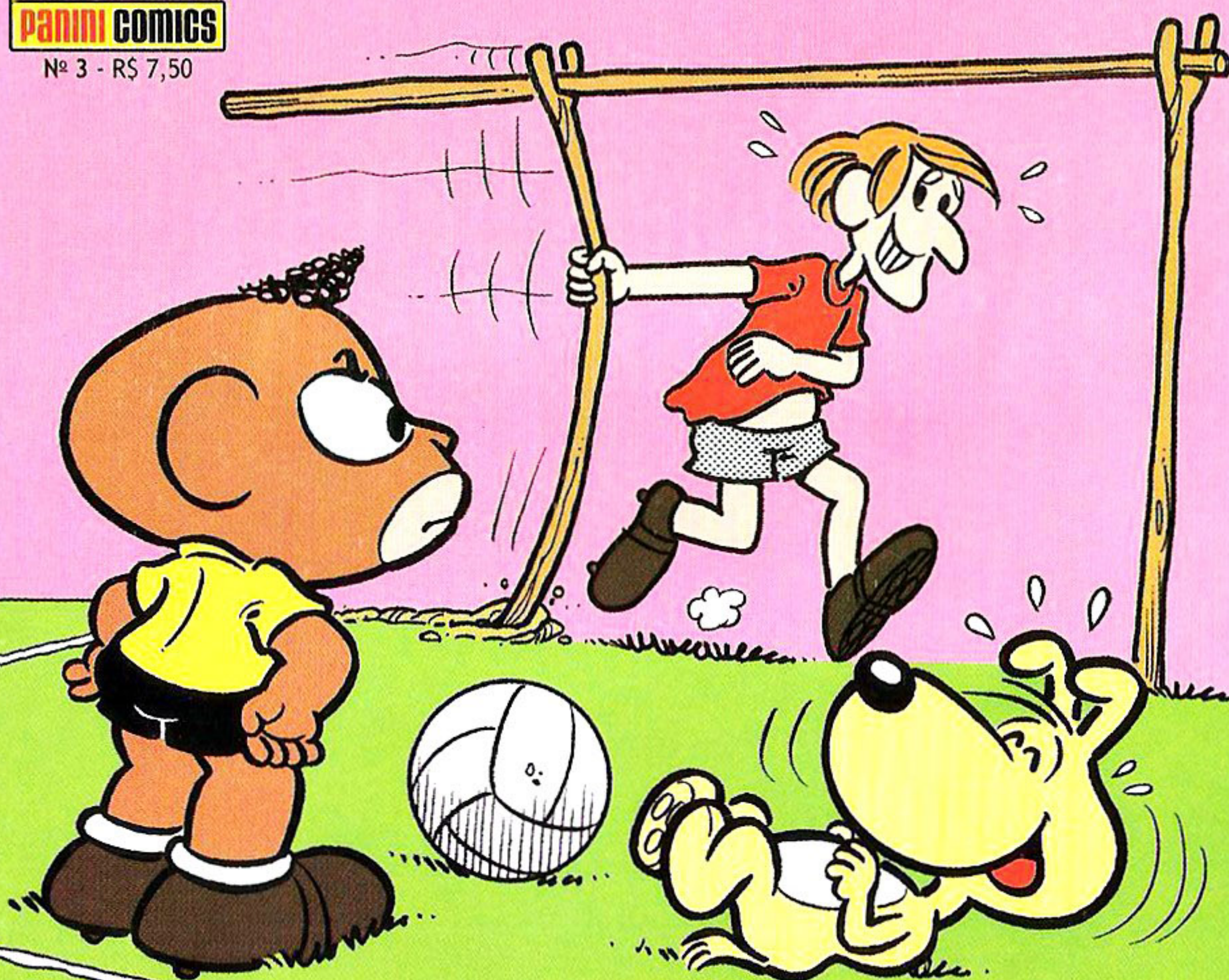
COLEÇÃO HISTÓRICA

MAURICIO DE SOUSA

EDITORA

panini COMICS

Nº 3 - R\$ 7,50



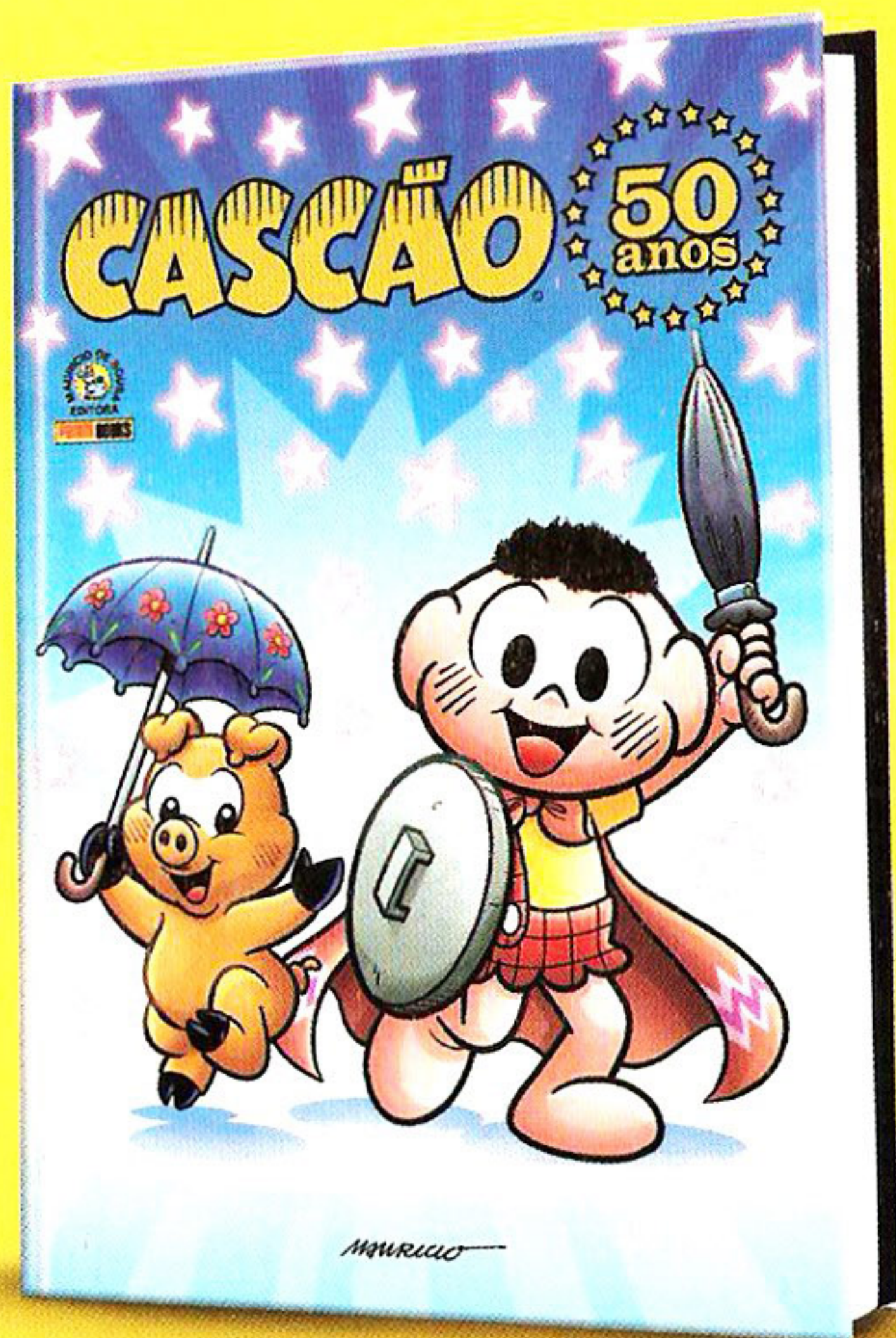
WWW.MONICA.COM.BR



MAURICIO

INFORME PUBLICITÁRIO

**O MAIS SUJINHO DA TURMA AGORA
VAI DAR UM BANHO DE DIVERSÃO!**



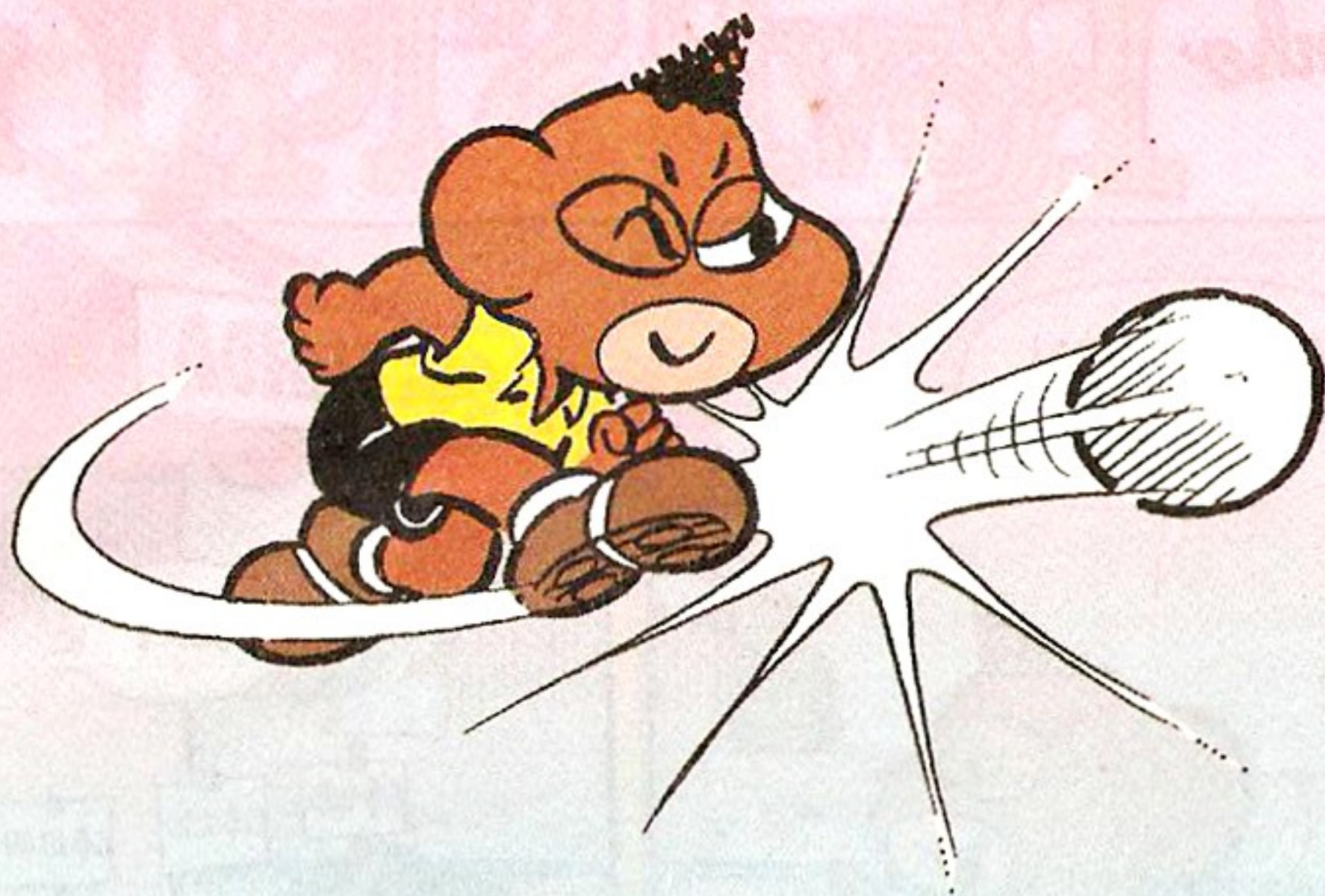
**UMA COLETÂNEA HISTÓRICA, REPLETA
DAS MAIS INCRÍVEIS AVENTURAS DO
CASCÃO E SEUS AMIGOS.**

MAURICIO DE SOUSA
EDITORA
panini comics

www.paninicomics.com.br

**JÁ NAS BANCAS
E LIVRARIAS!**

© MVSF © MDP - BRASIL/2013 MAURICIO



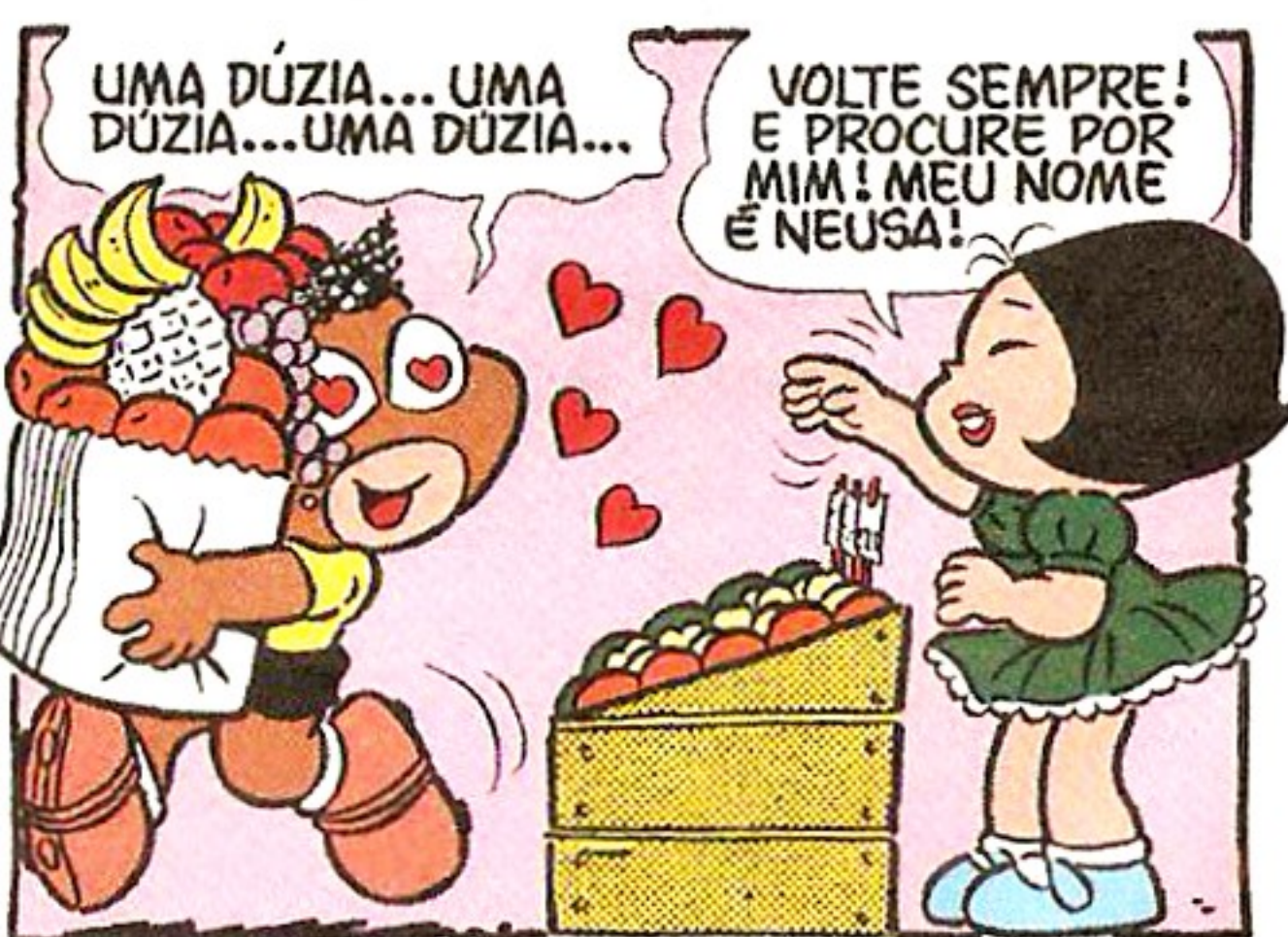
LEITORES DE TODO O BRASIL TÊM ENTRADO EM CONTATO COMIGO E COM NOSSOS CANAIS NAS REDES SOCIAIS PARA AGRADECER PELO RETORNO DO PELEZINHO. O NOSSO REIZINHO DO FUTEBOL REALMENTE MARCOU A INFÂNCIA DE MUITA GENTE NOS ANOS 1970 E 1980, E AGORA ESSAS PESSOAS ESTÃO REVIVENDO ESSAS HISTÓRIAS.

MAIS GOSTOSO AINDA É RECEBER MENSAGENS DE LEITORES ADULTOS QUE DIZEM TER PASSADO A REVISTA PARA OS FILHOS; E QUE A GAROTADA ESTÁ ADORANDO! MAS SEMPRE VALE RESSALTAR QUE *PELEZINHO - COLEÇÃO HISTÓRICA* REPUBLICA AS HISTÓRIAS EM ORDEM CRONOLÓGICA, SEM QUALQUER ALTERAÇÃO. POR ISSO, HÁ ALGUMAS CENAS QUE NÃO ACONTECEM MAIS NOS GIBIS ATUAIS E SÃO DEVIDAMENTE CONTEXTUALIZADAS NAS MATÉRIAS COMPLEMENTARES DA REVISTA.

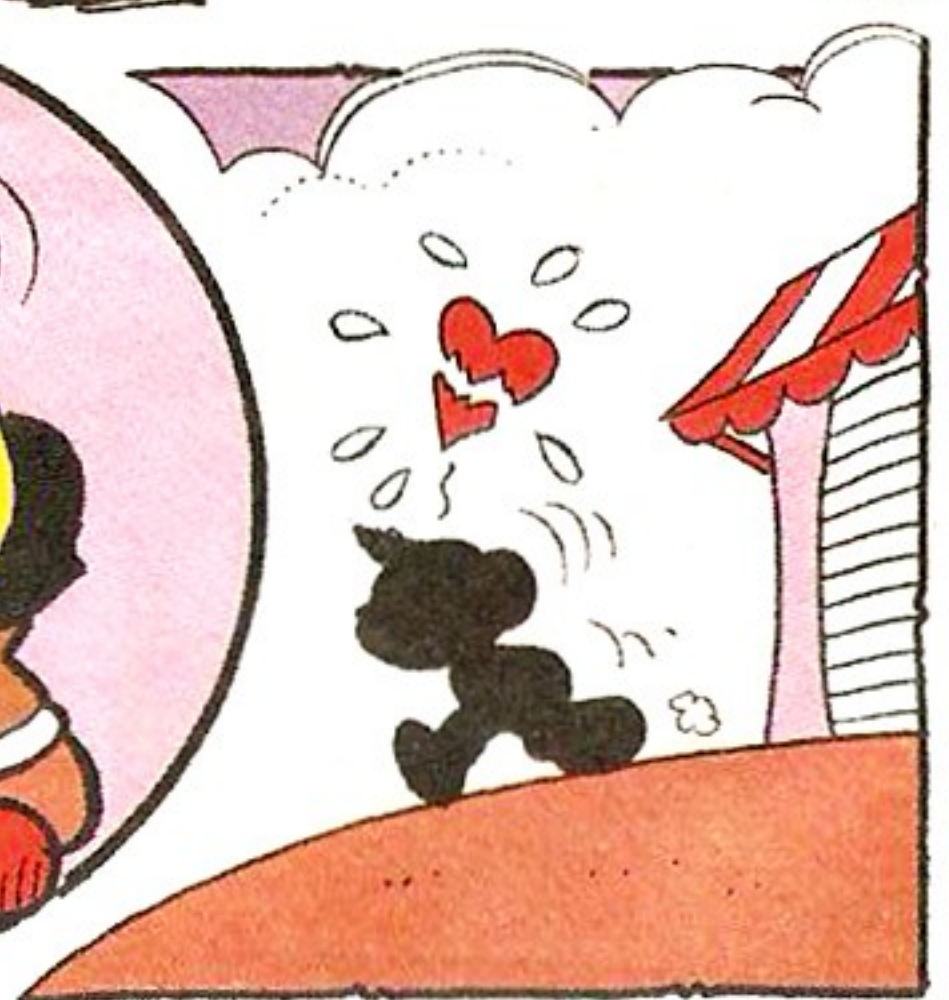
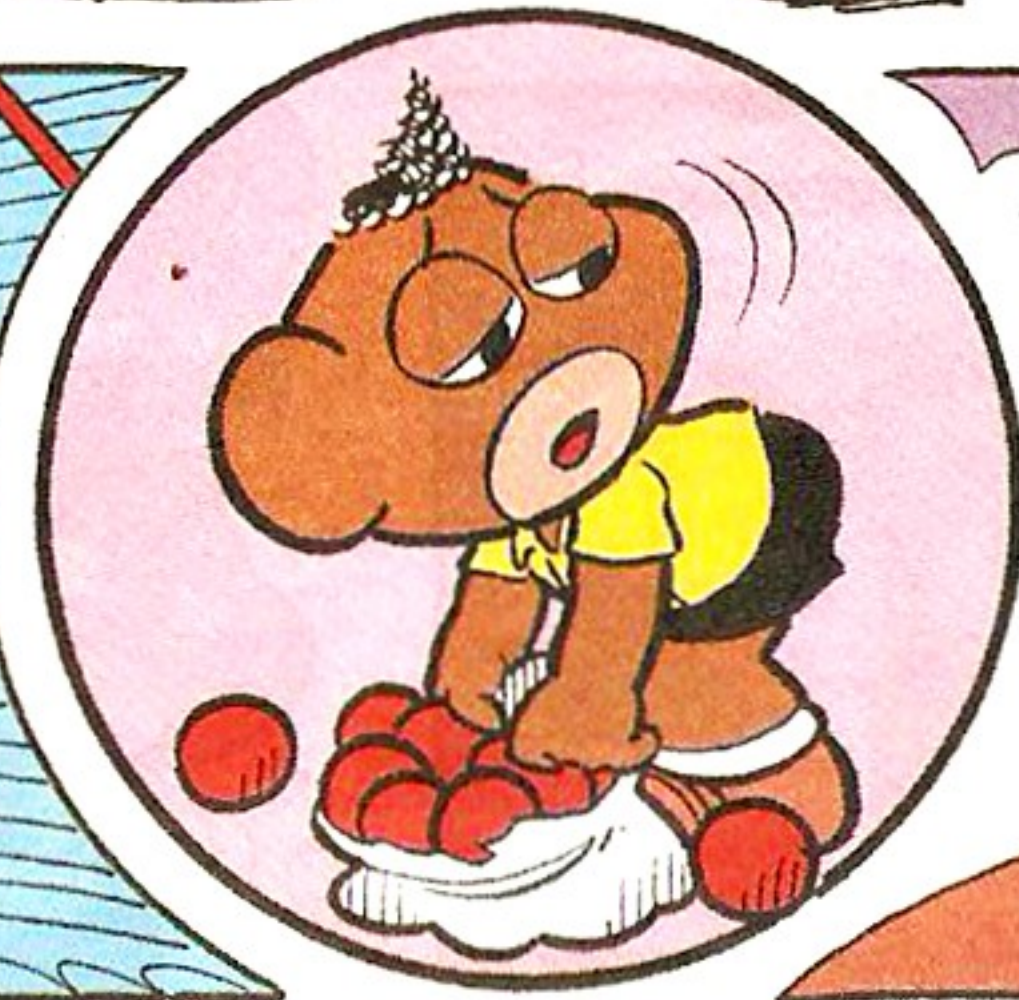
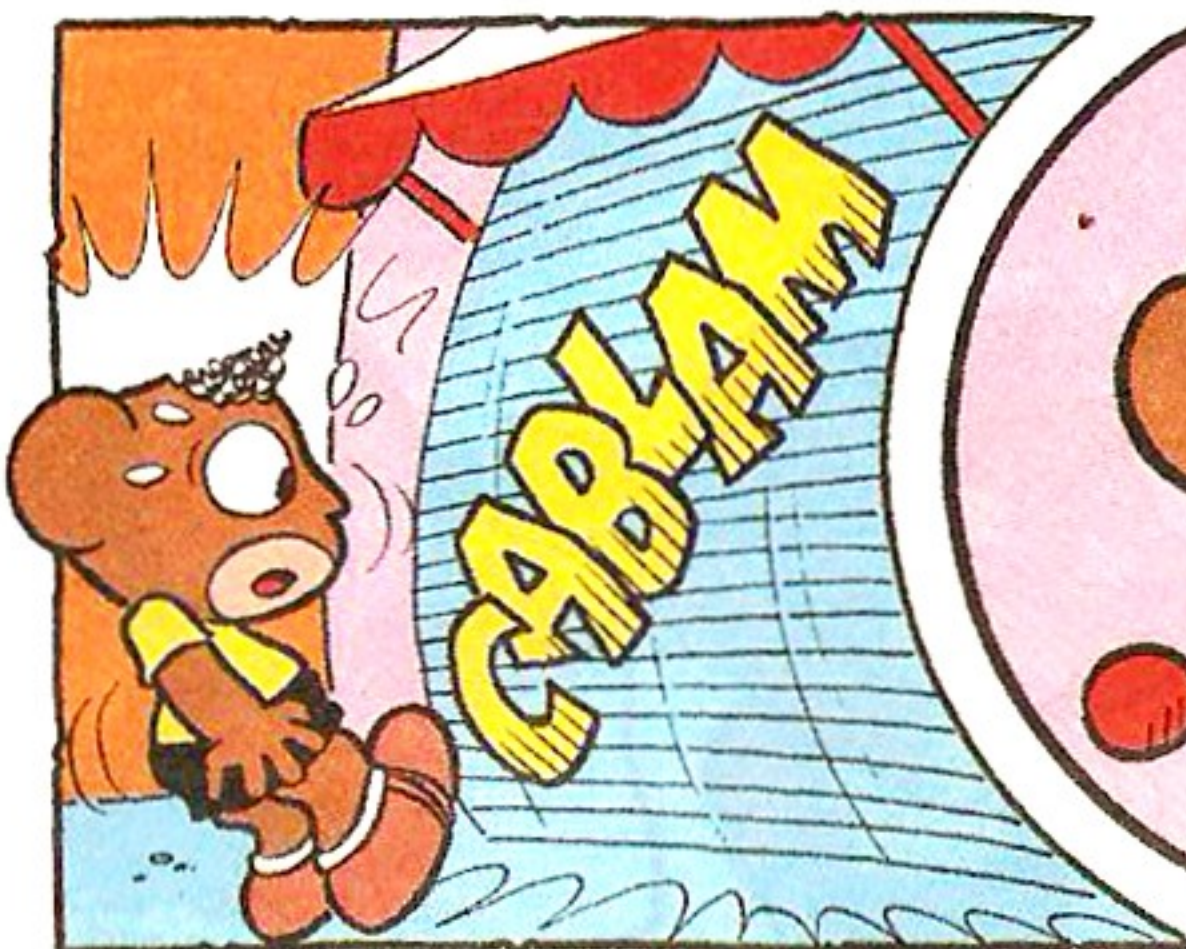
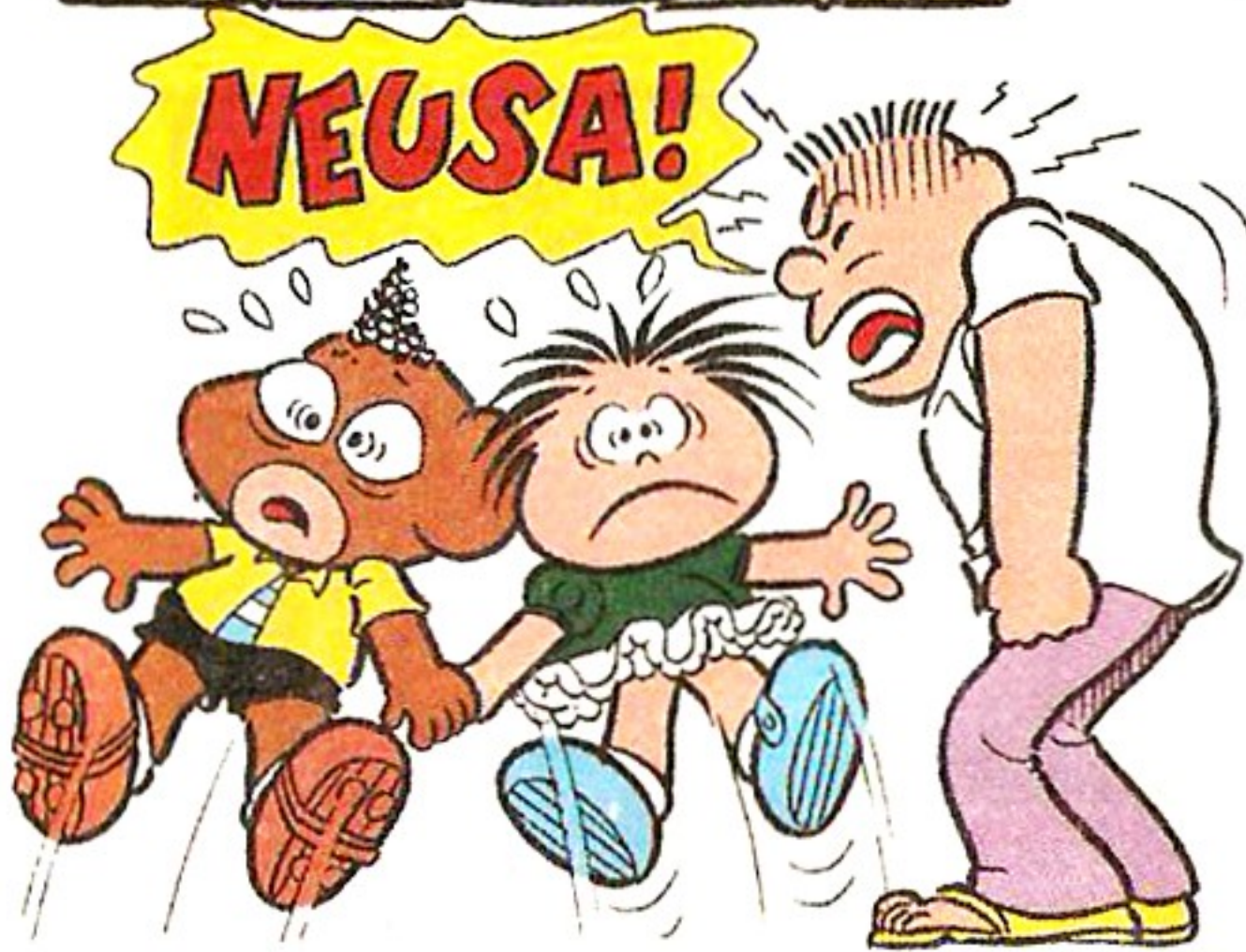
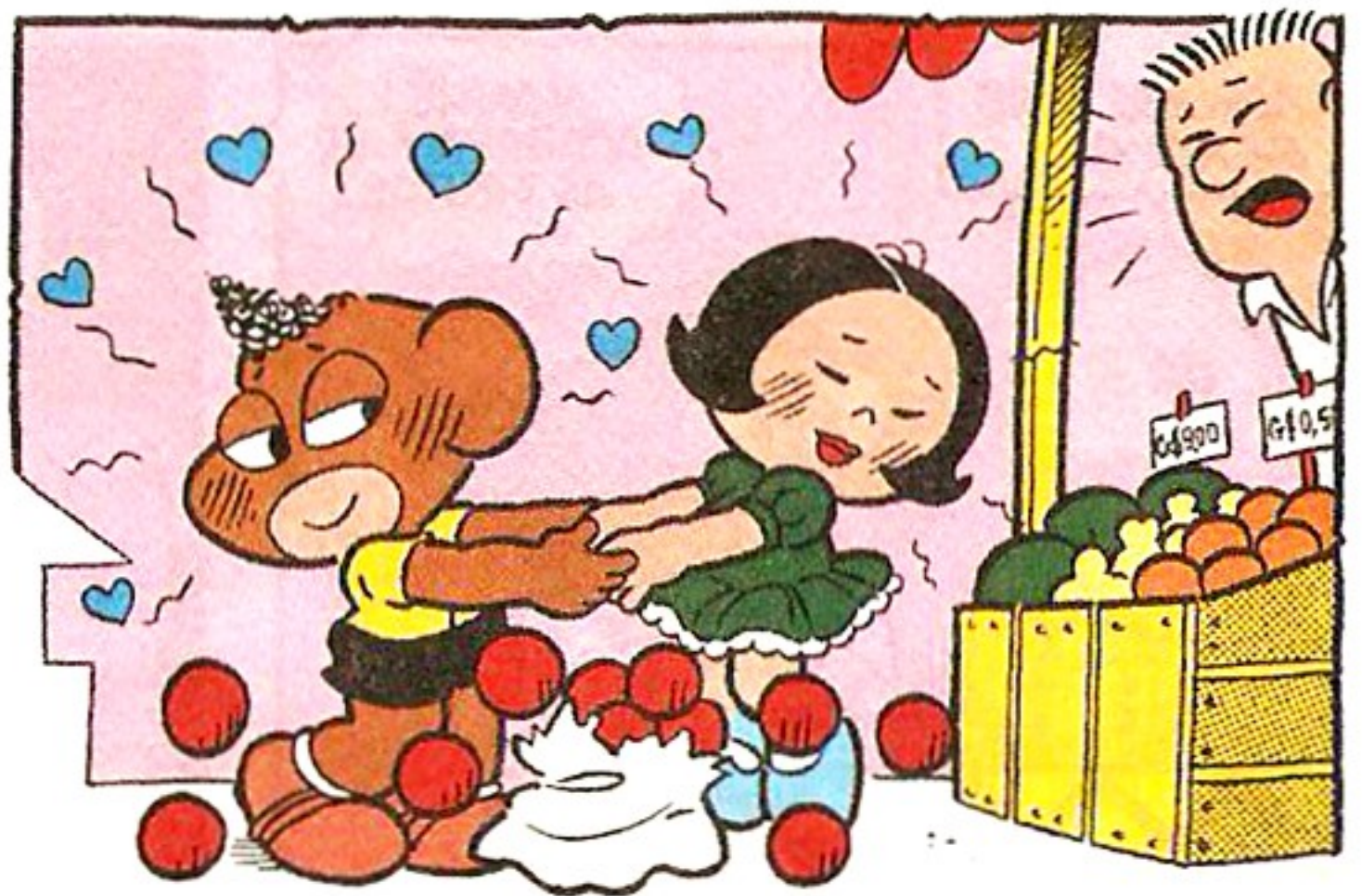
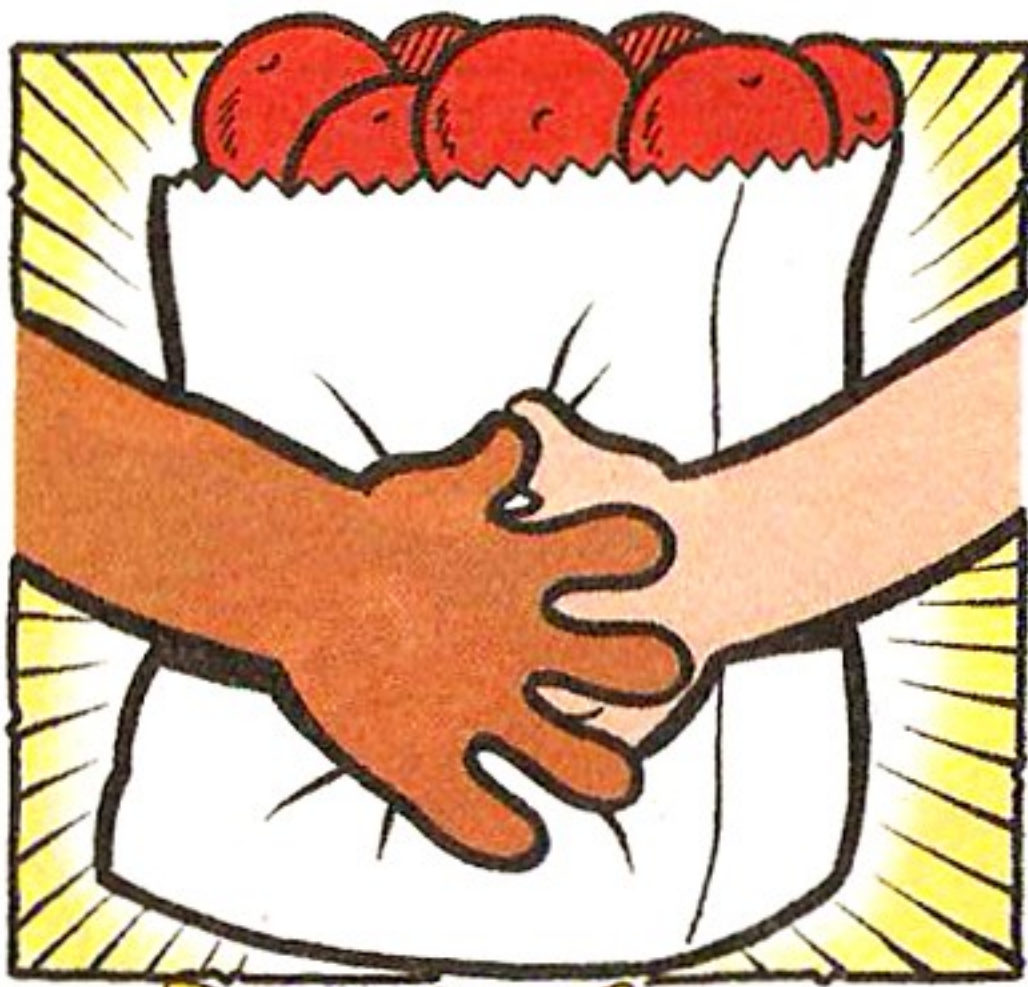
ENTÃO, VAMOS BATER UMA BOLA NO CAMPINHO COM PELEZINHO, CANA BRABA, FRANGÃO, TEÓFILO, O CÃO REX, SAMIRA, BONGA, NEUSINHA E TODA A TURMA?

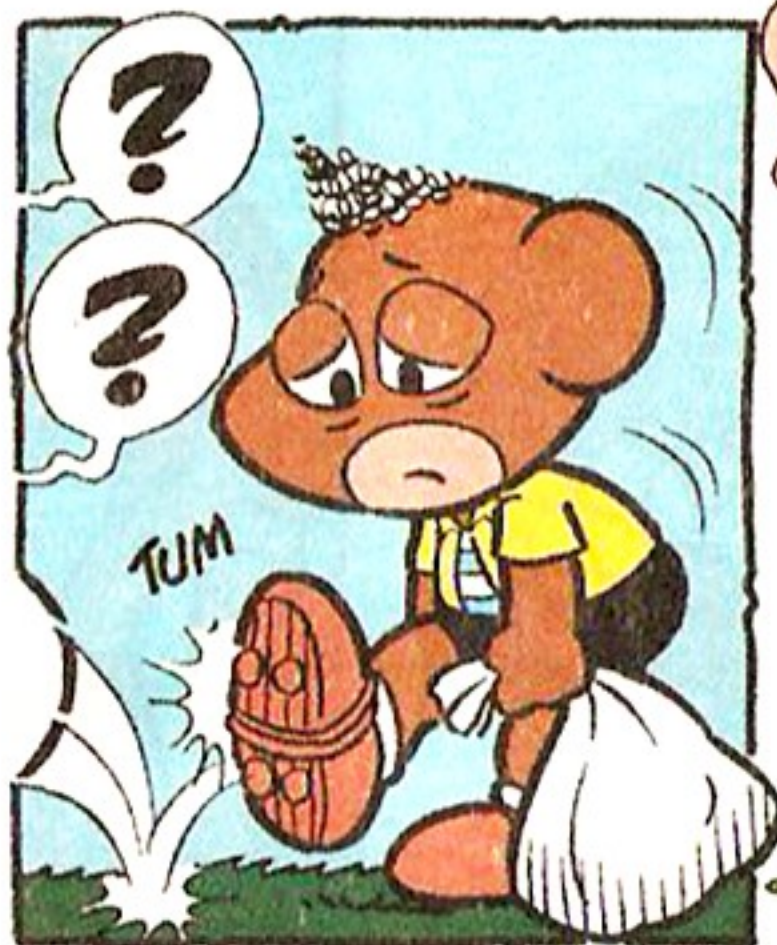
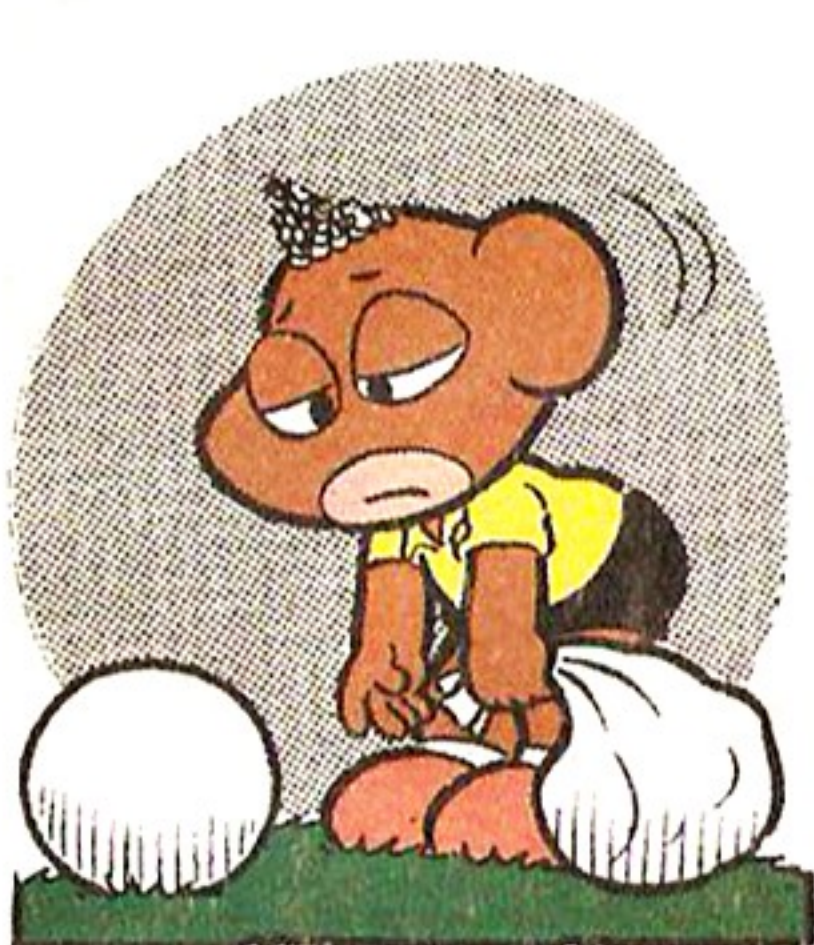
MAURICIO

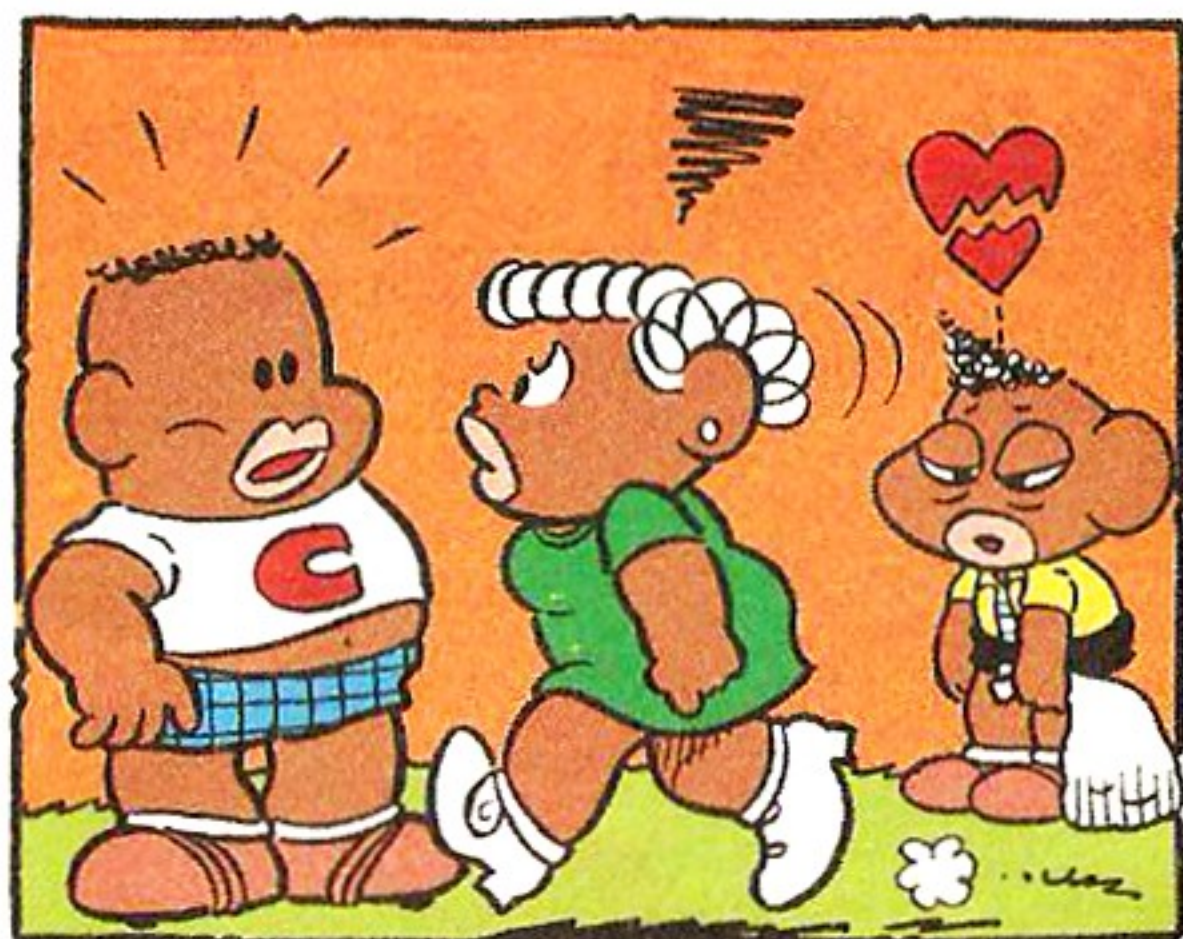
Pelezinho em ROVE STORY, NÃO?



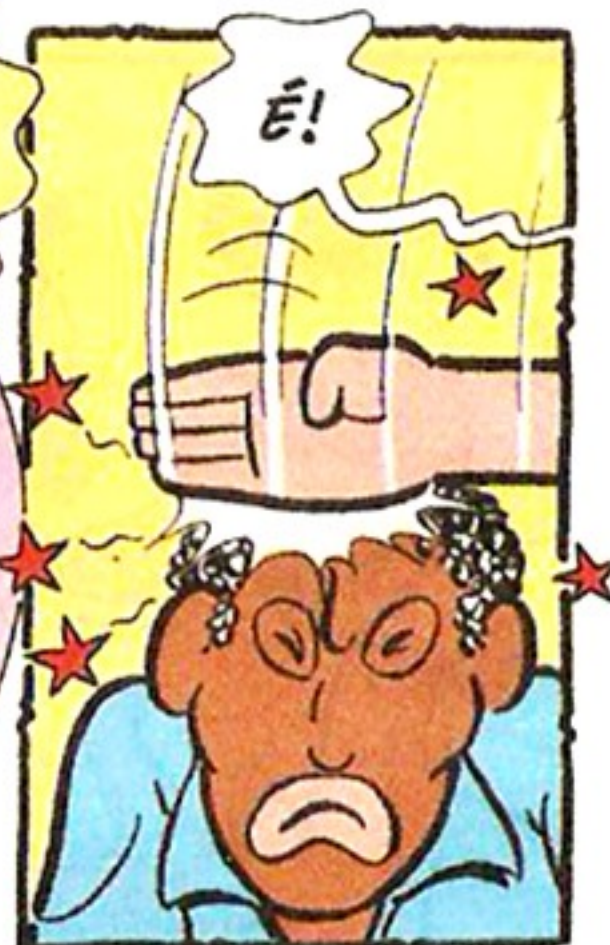


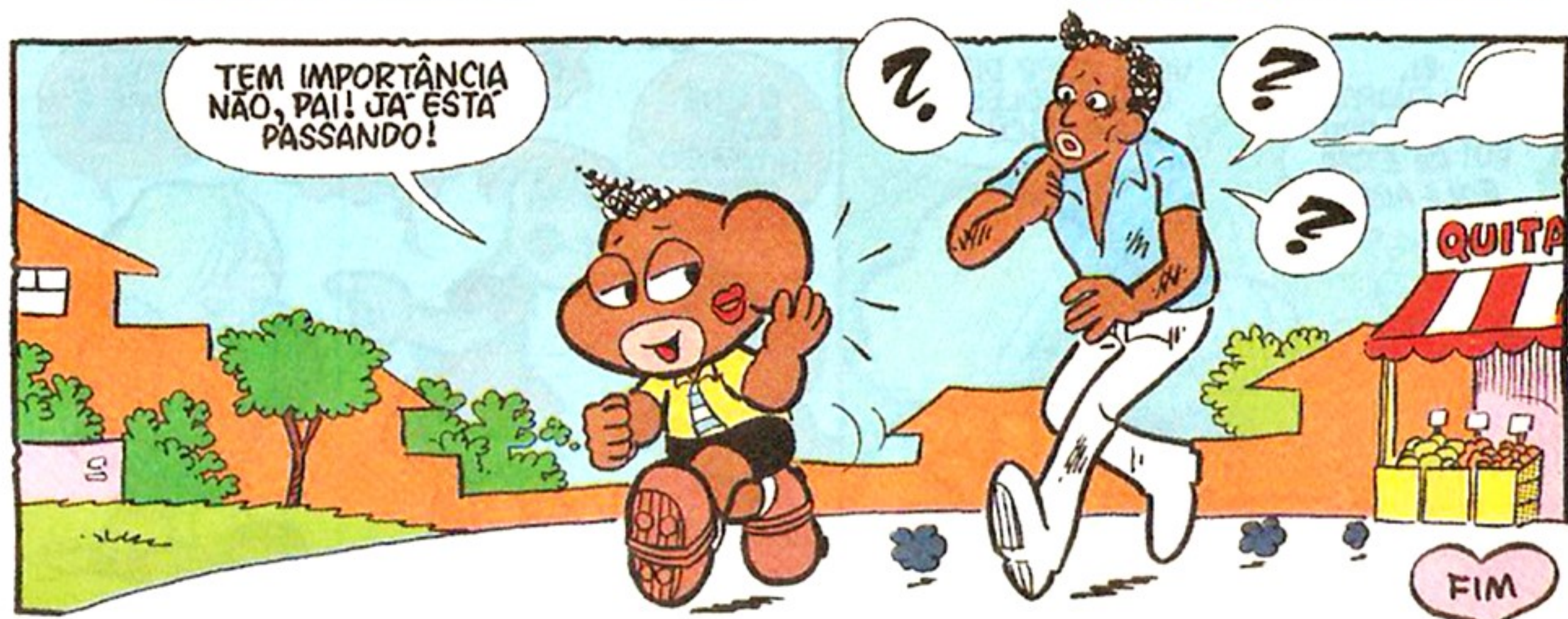
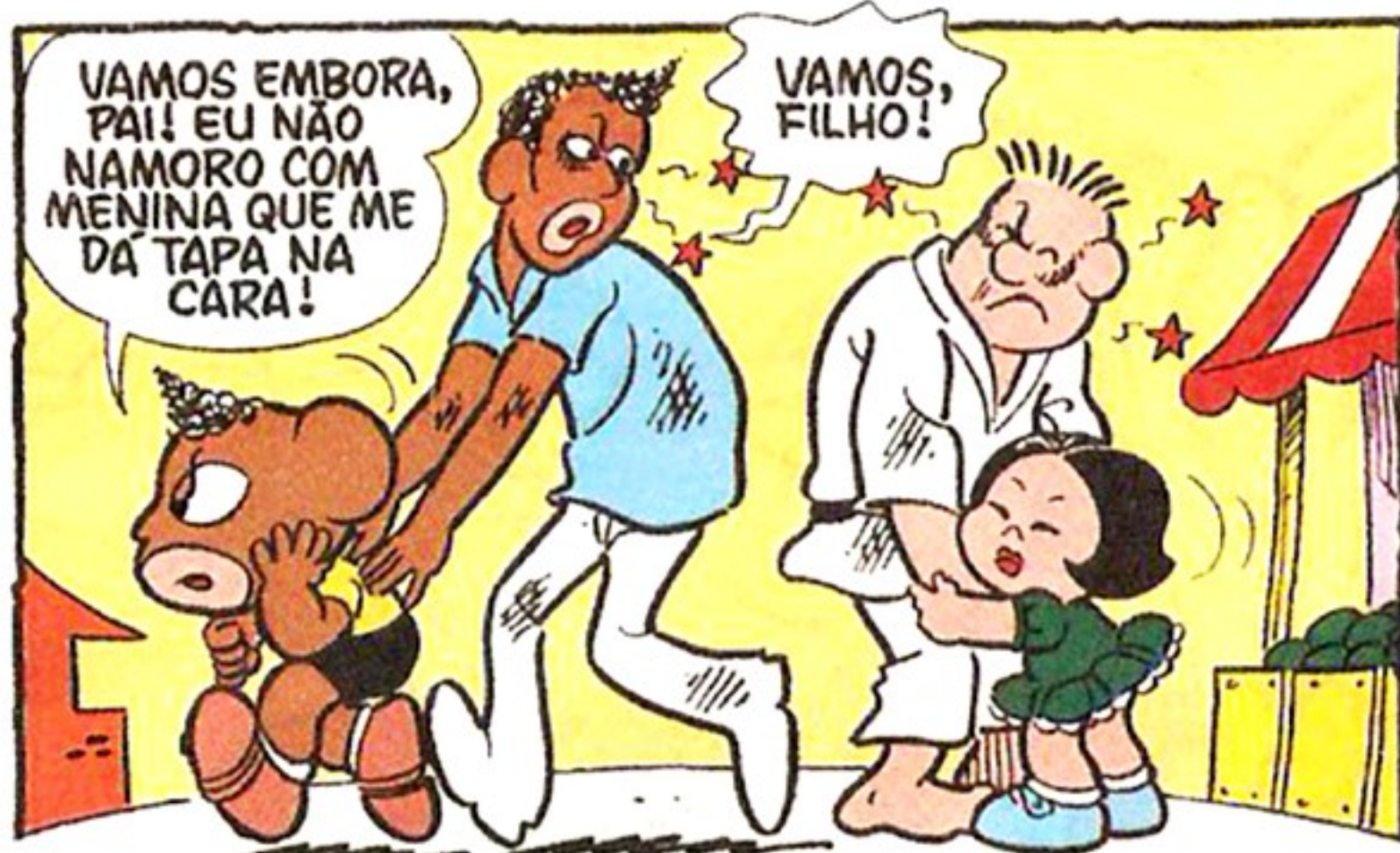






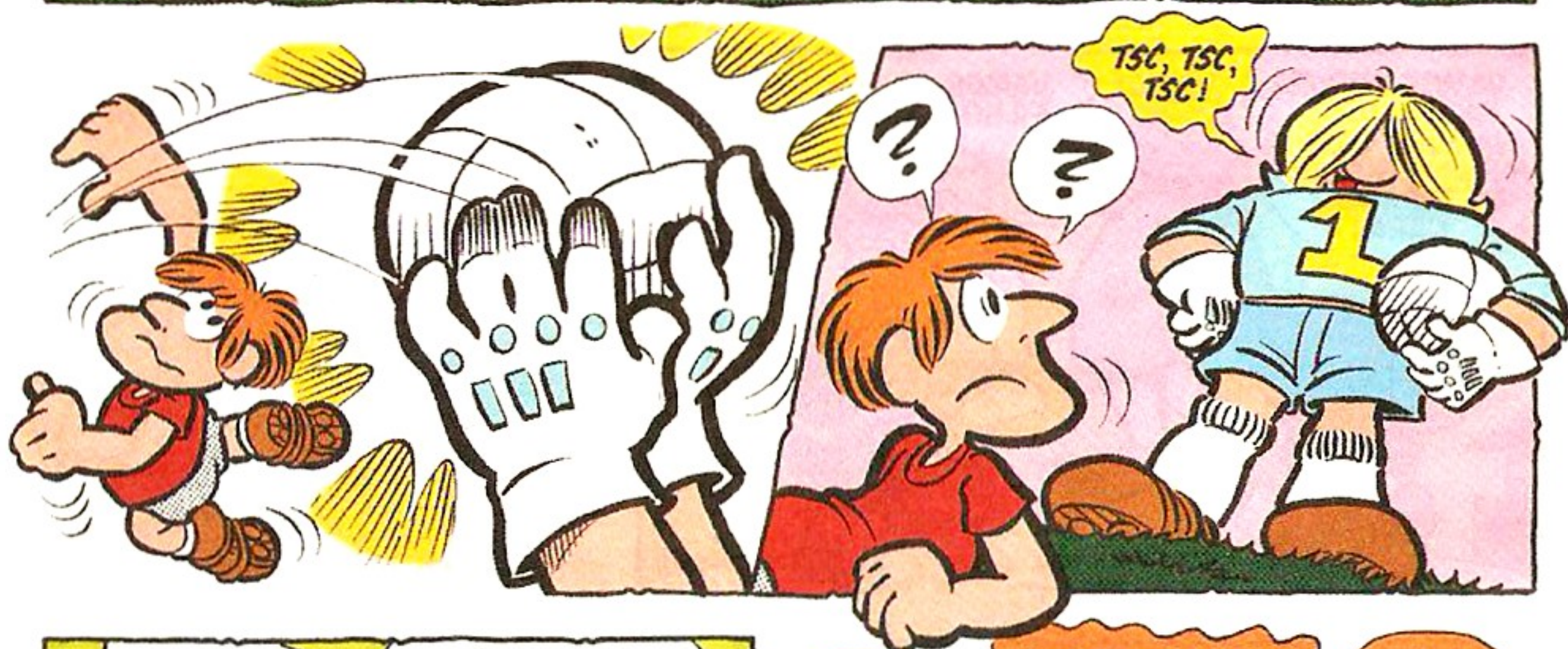
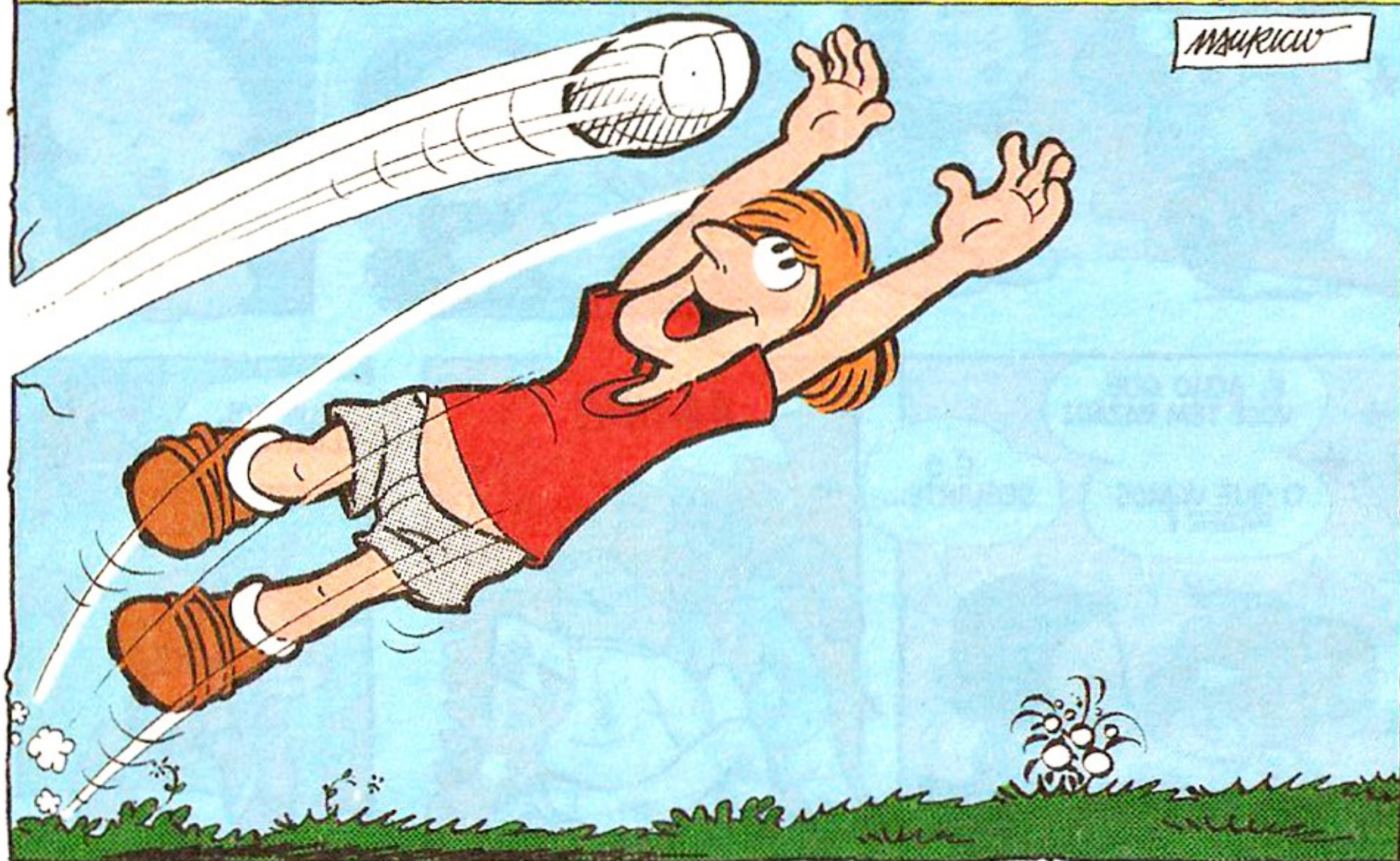


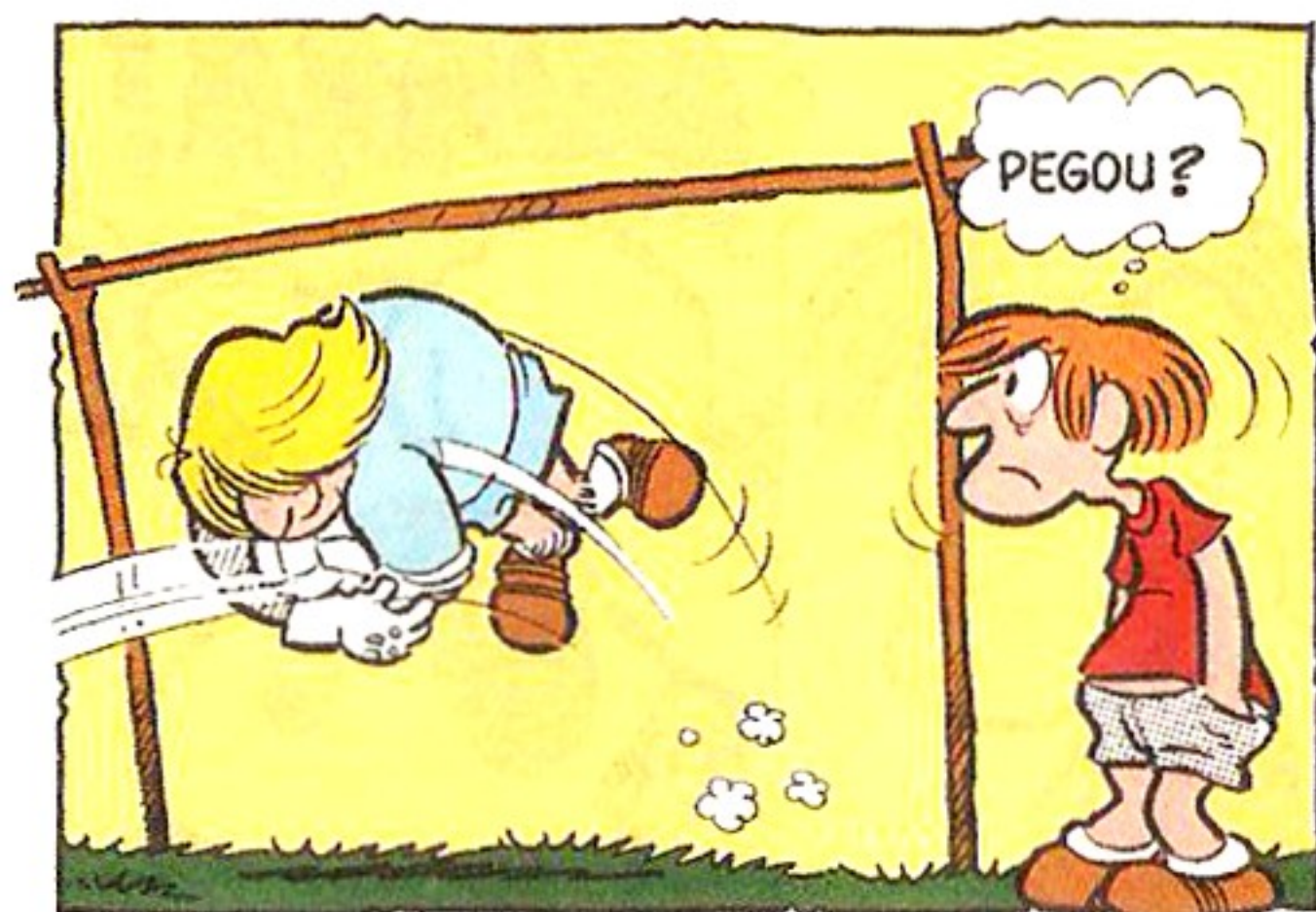
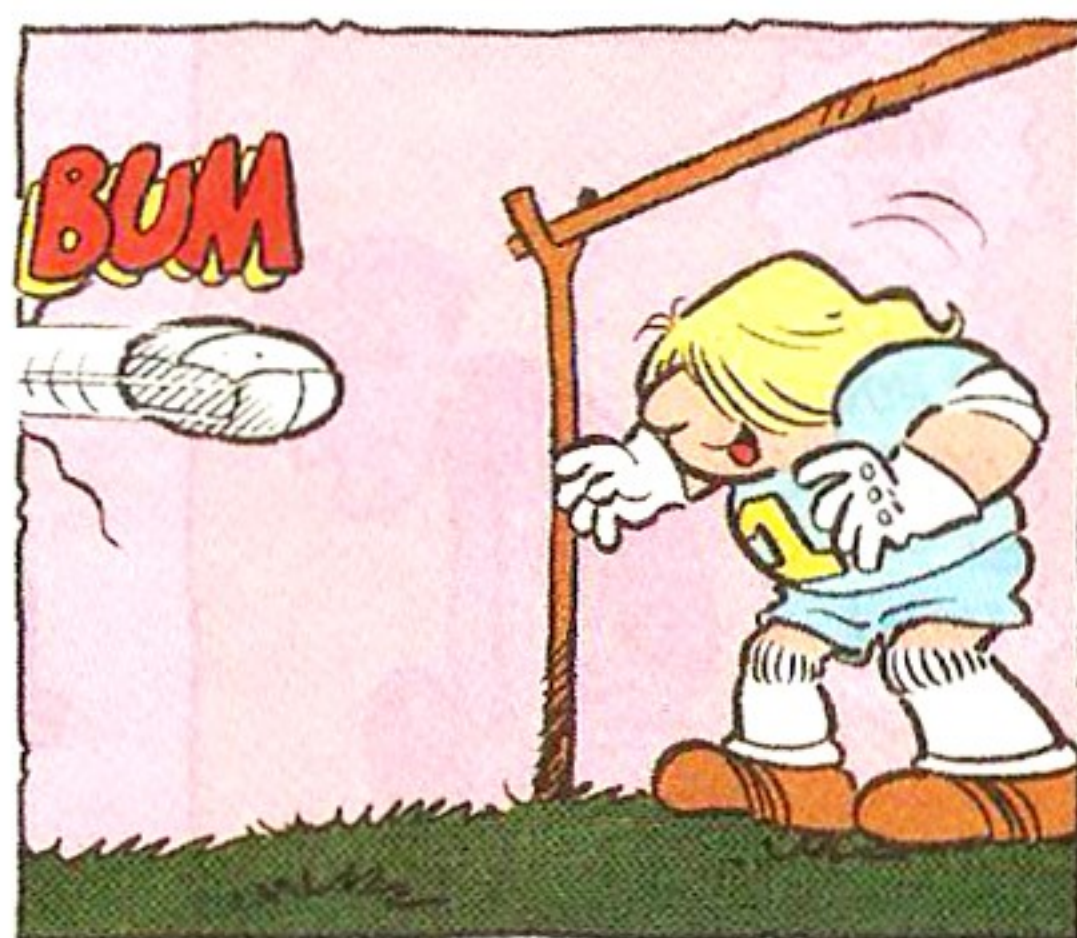


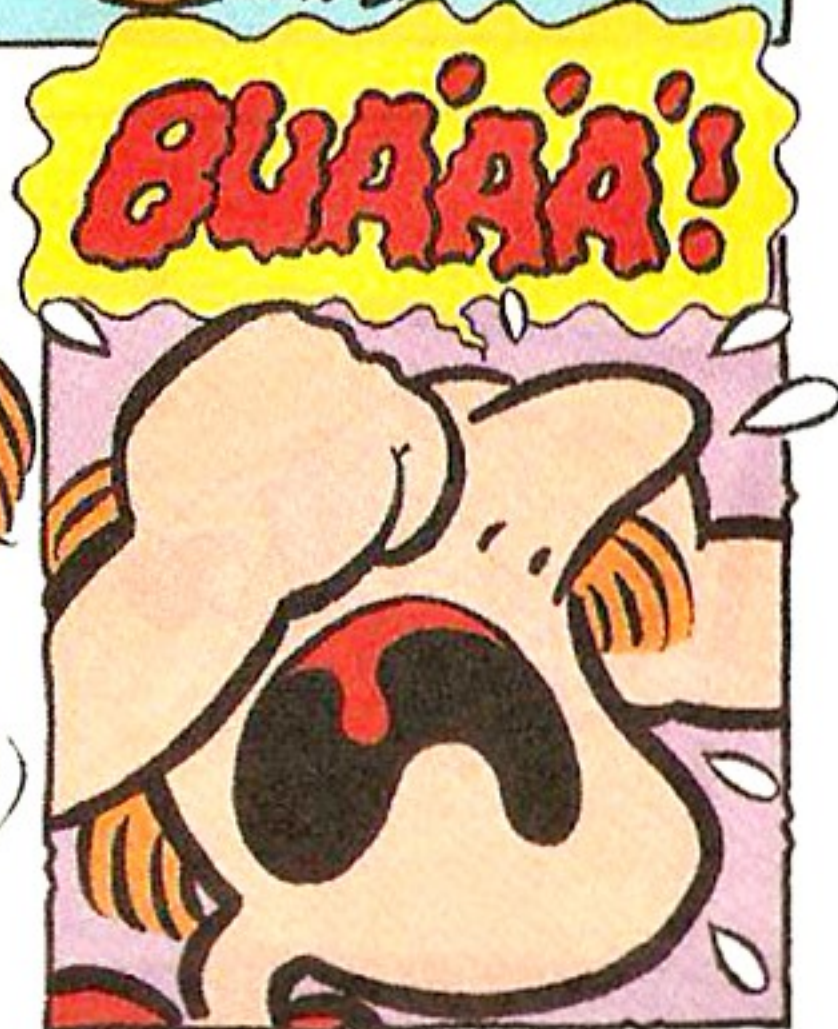
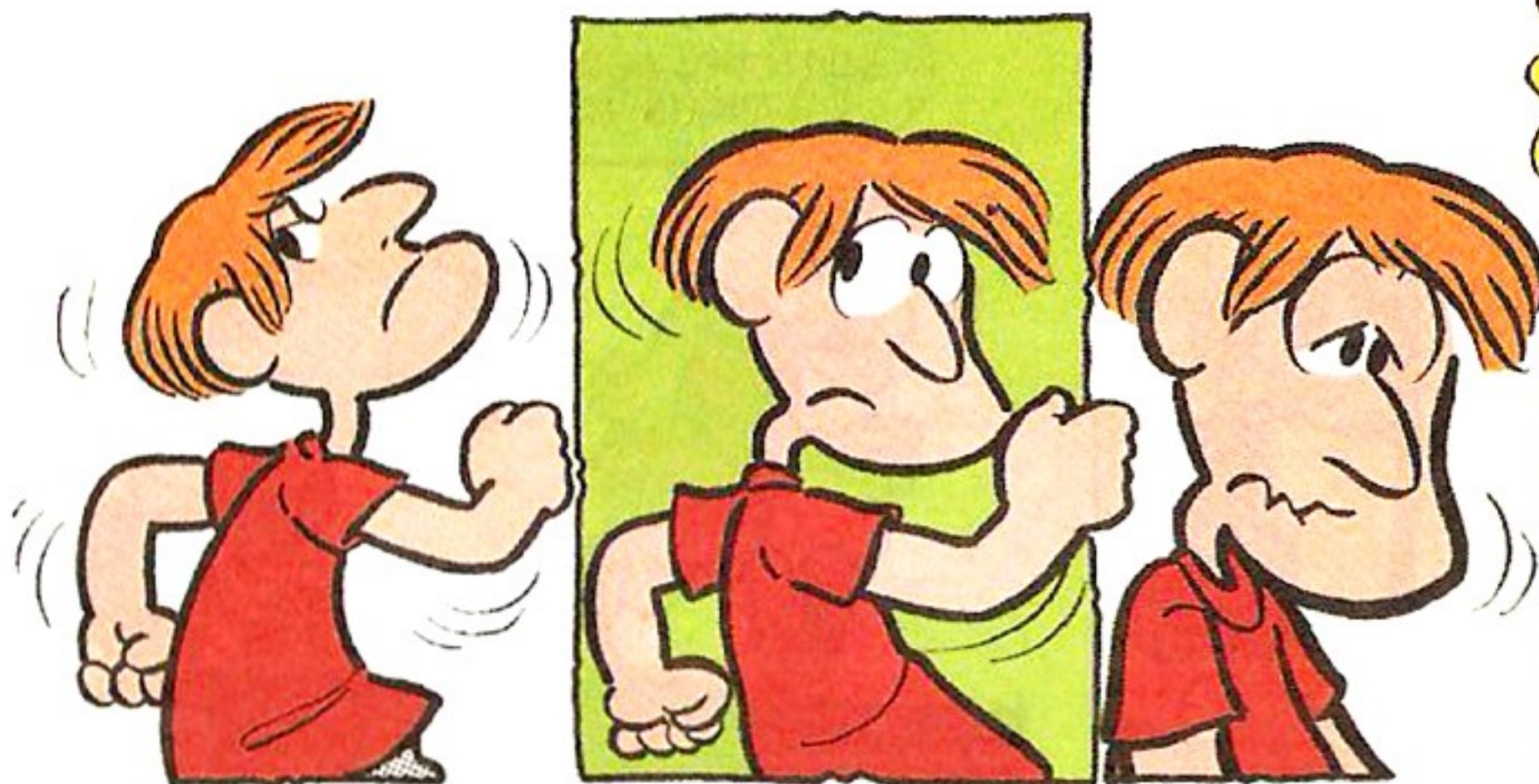
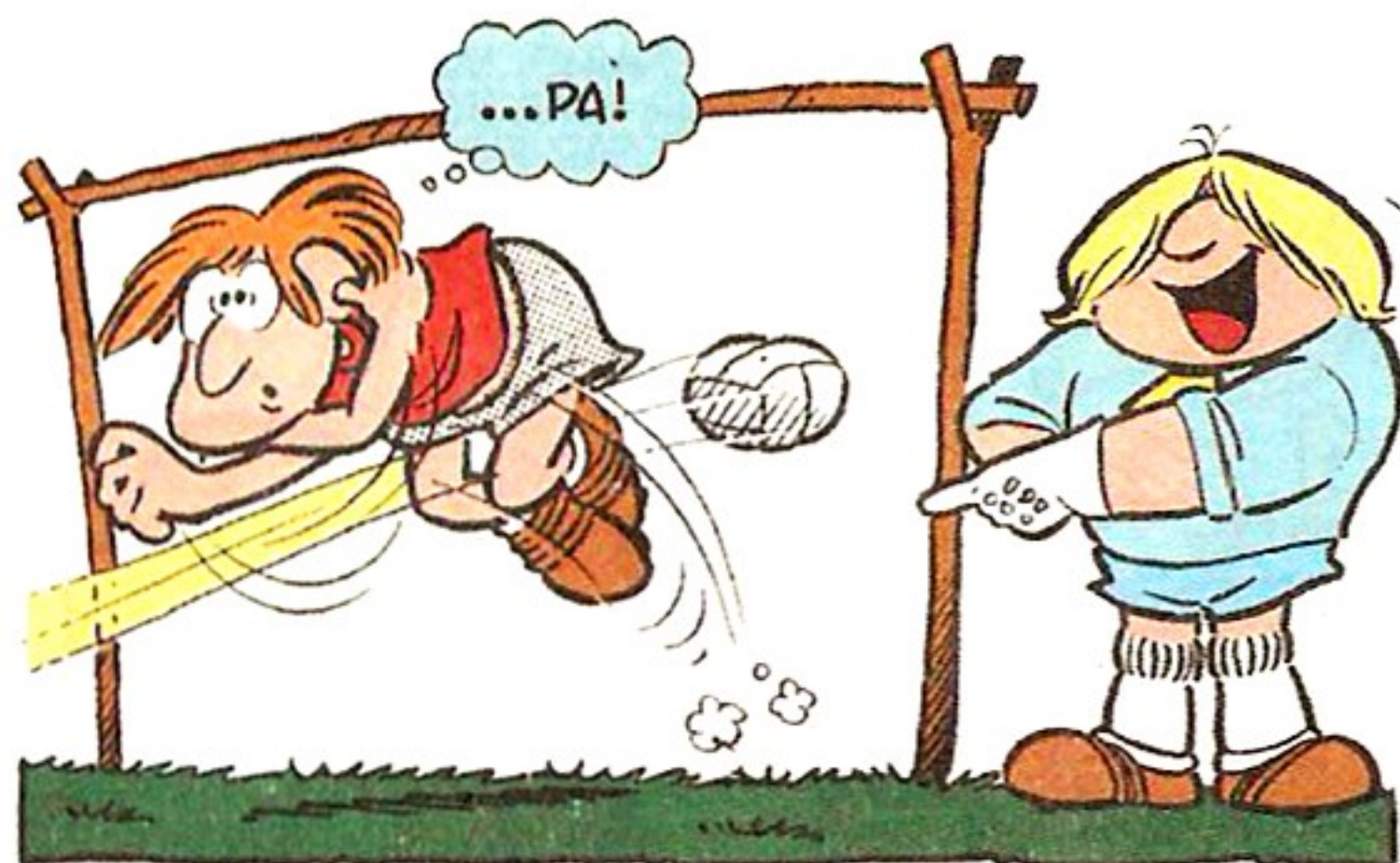


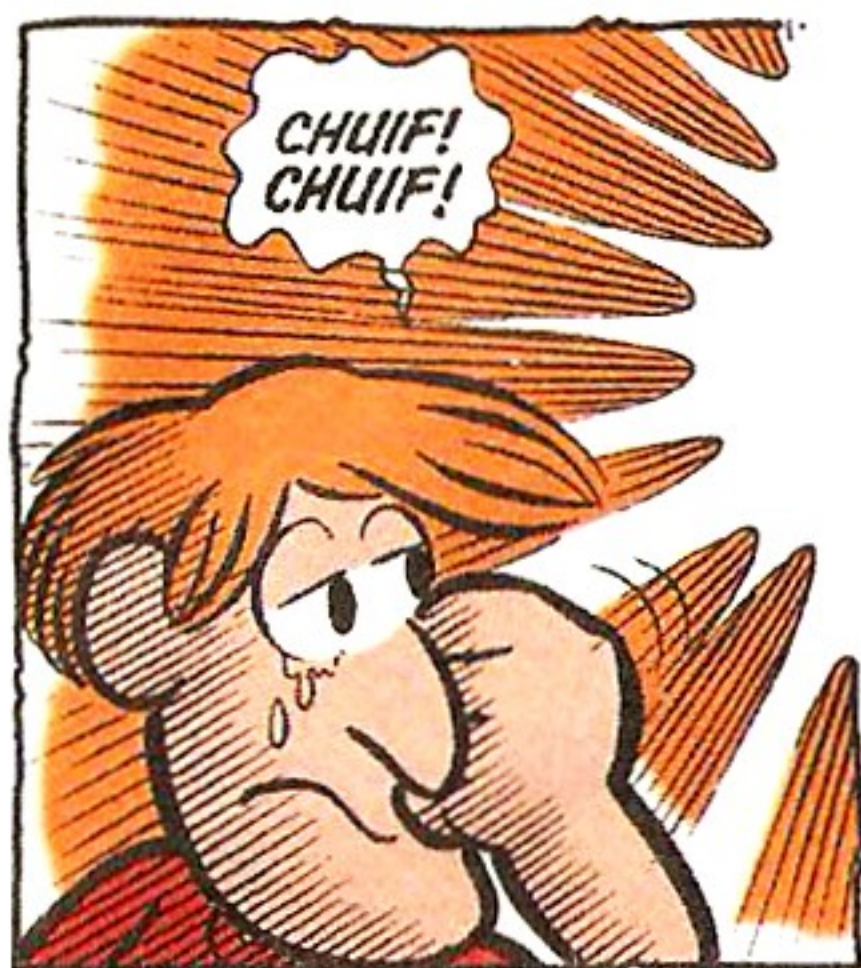
PELEZINHO MINHA BOA ESTRELA

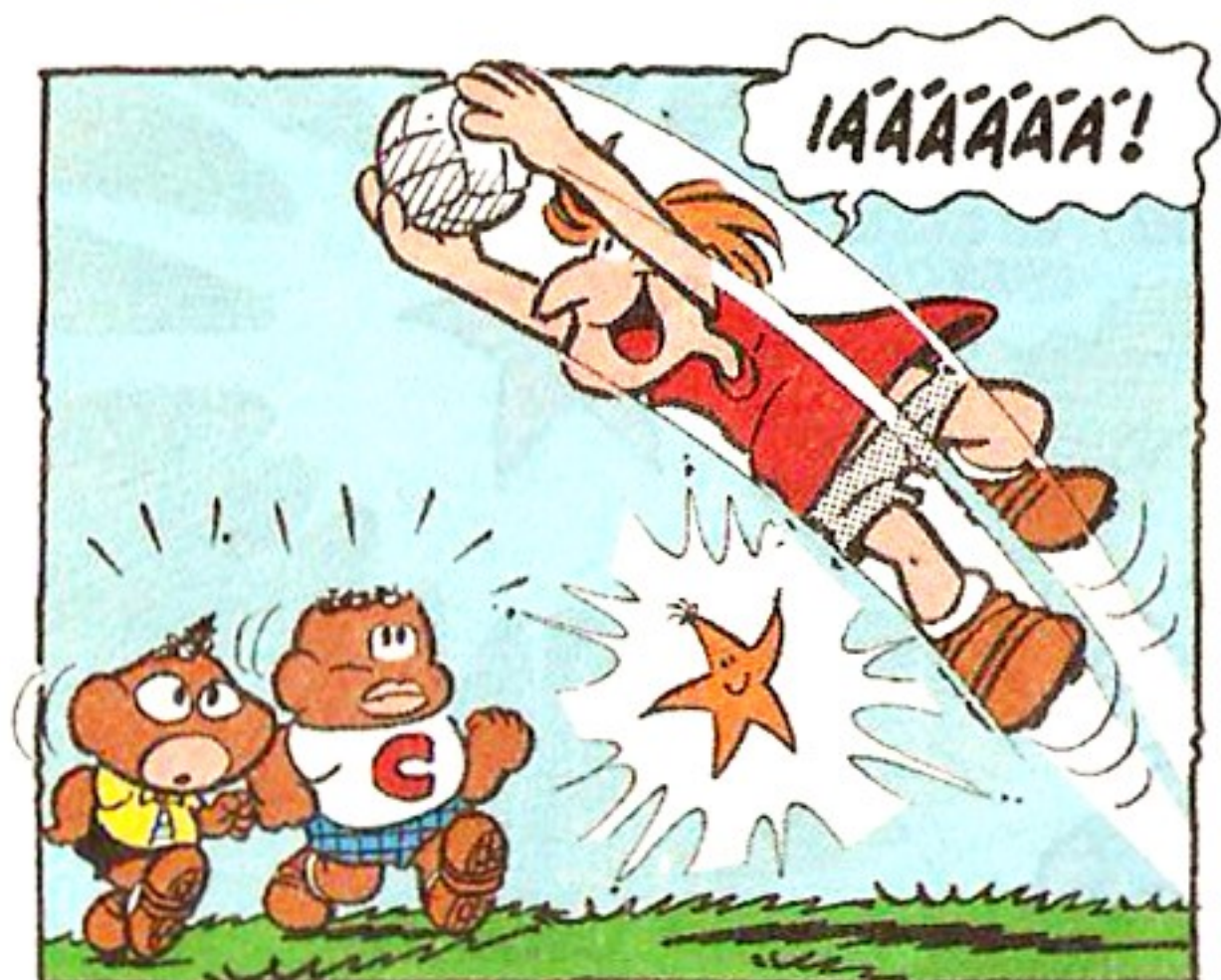
MAURICIO











EH, EH, EH! COM A MINHA ESTRELA, ELE NÃO VAI TER CHANCE!

ACHO QUE NÃO VAI SER TÃO FÁCIL, FRANGÃO!



ELE TAMBÉM TEM UMA ESTRELA!

ENTÃO É POR ISSO QUE ELE É TÃO BOM!



BEM, VAMOS LÁ, PELEZINHO! PODE CHUTAR QUE EU AGARRO!

NÃO! CHUTA PRIMEIRO PRA MIM! EU SOU MELHOR DO QUE ELE!



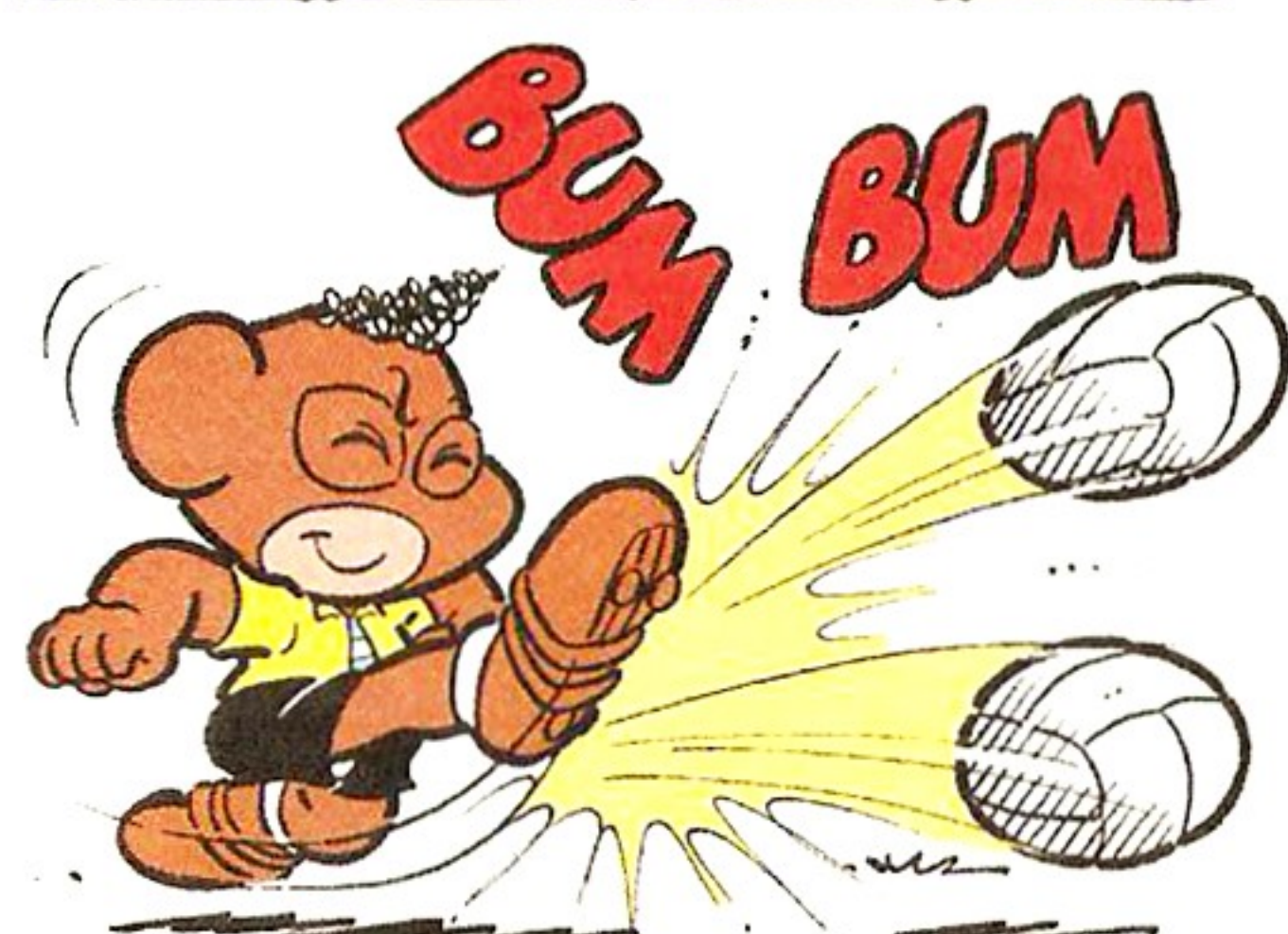
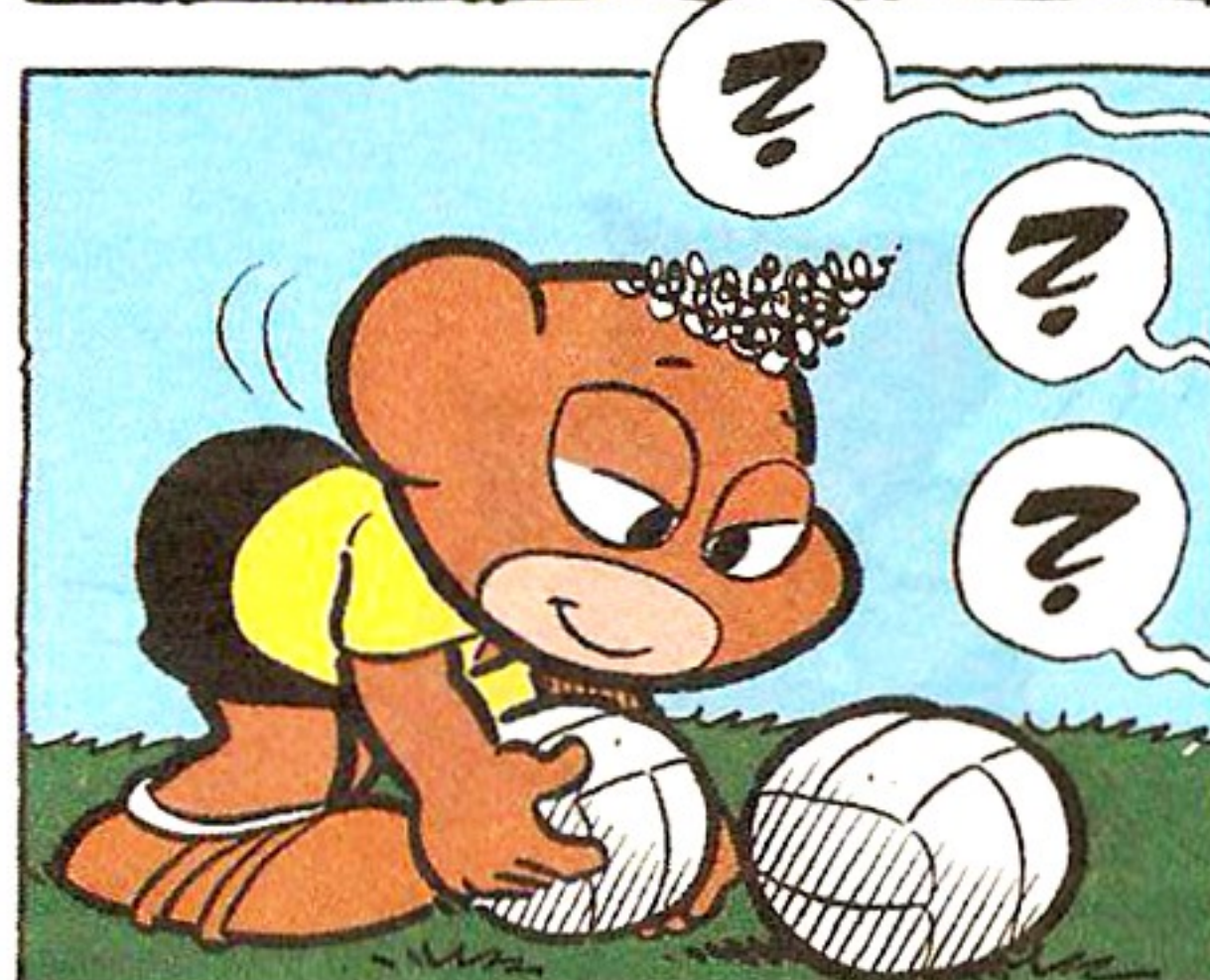
QUE NADA! O BOM MESMO SOU EU! PODE CHUTAR QUE EU AGARRO!

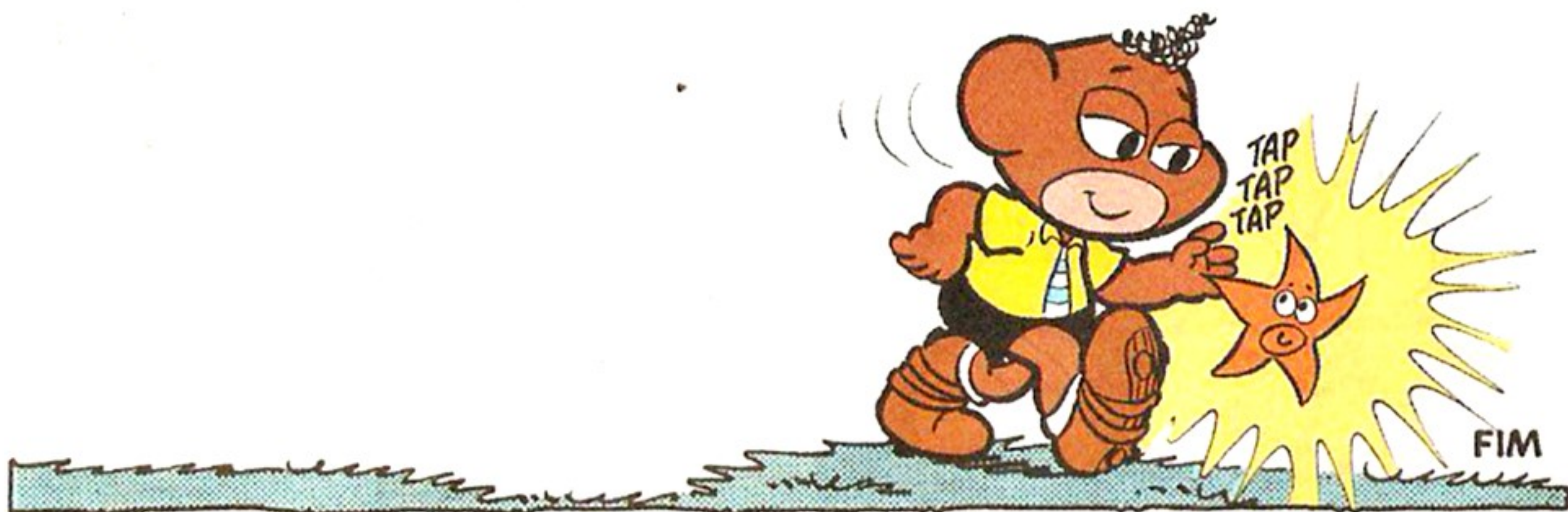
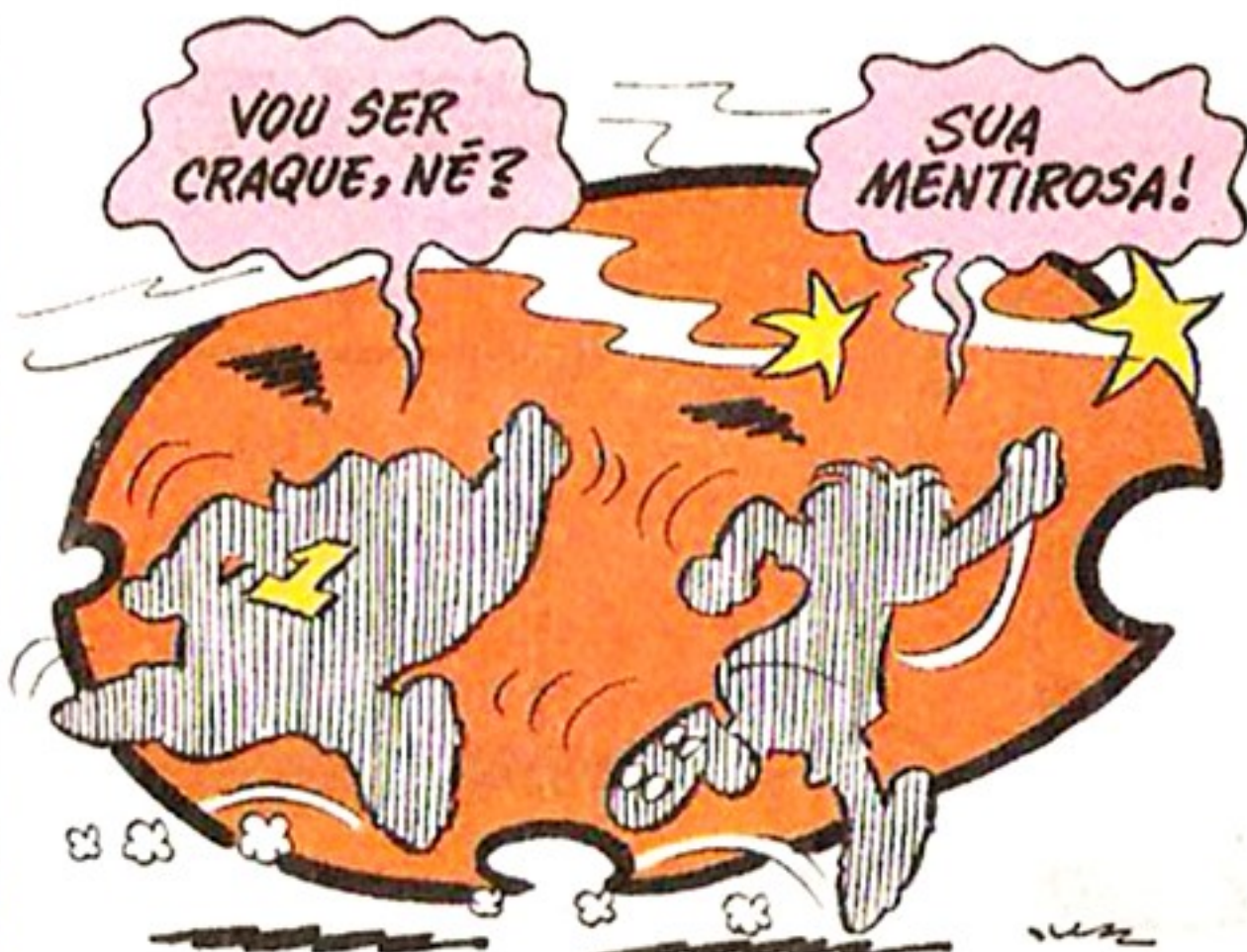
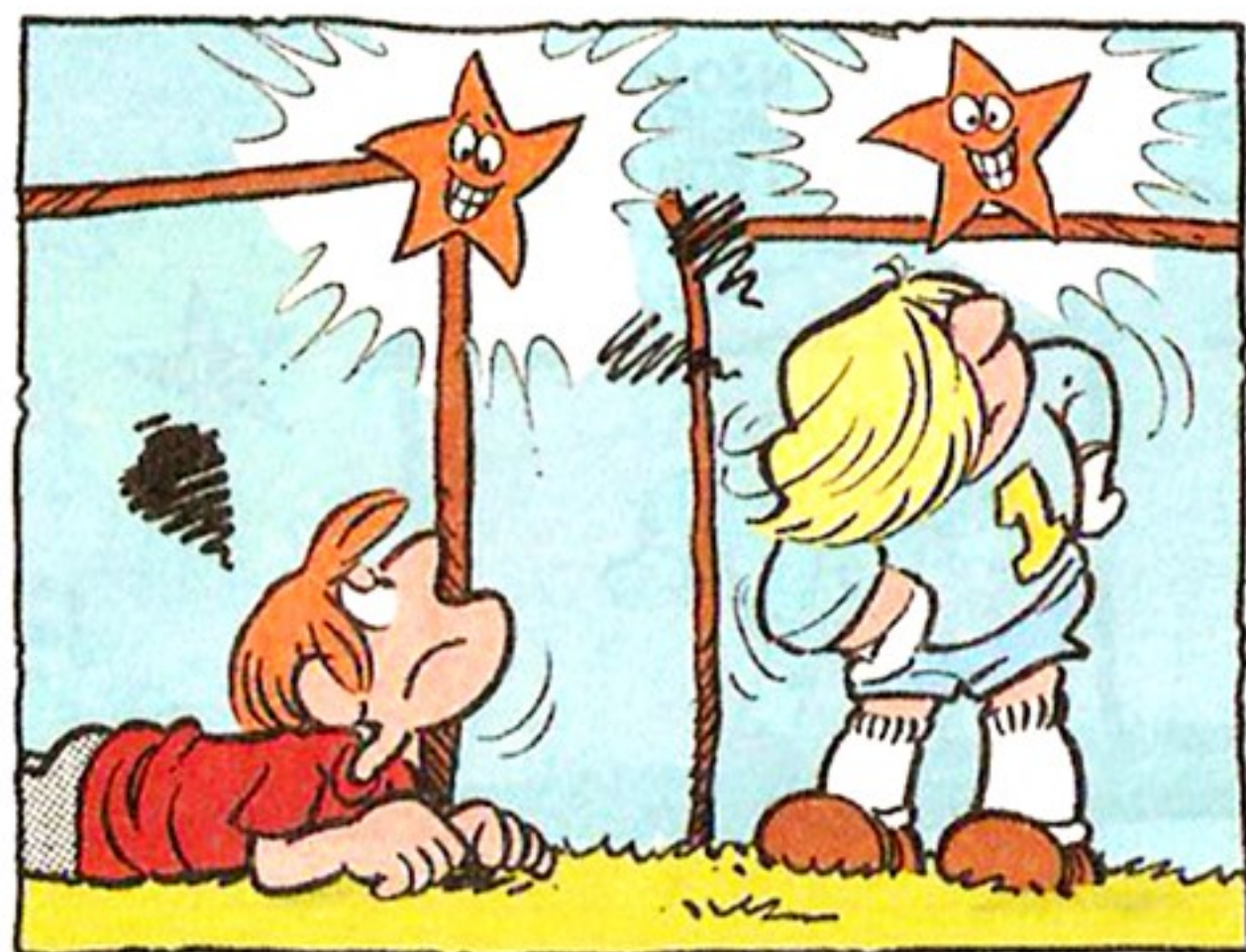
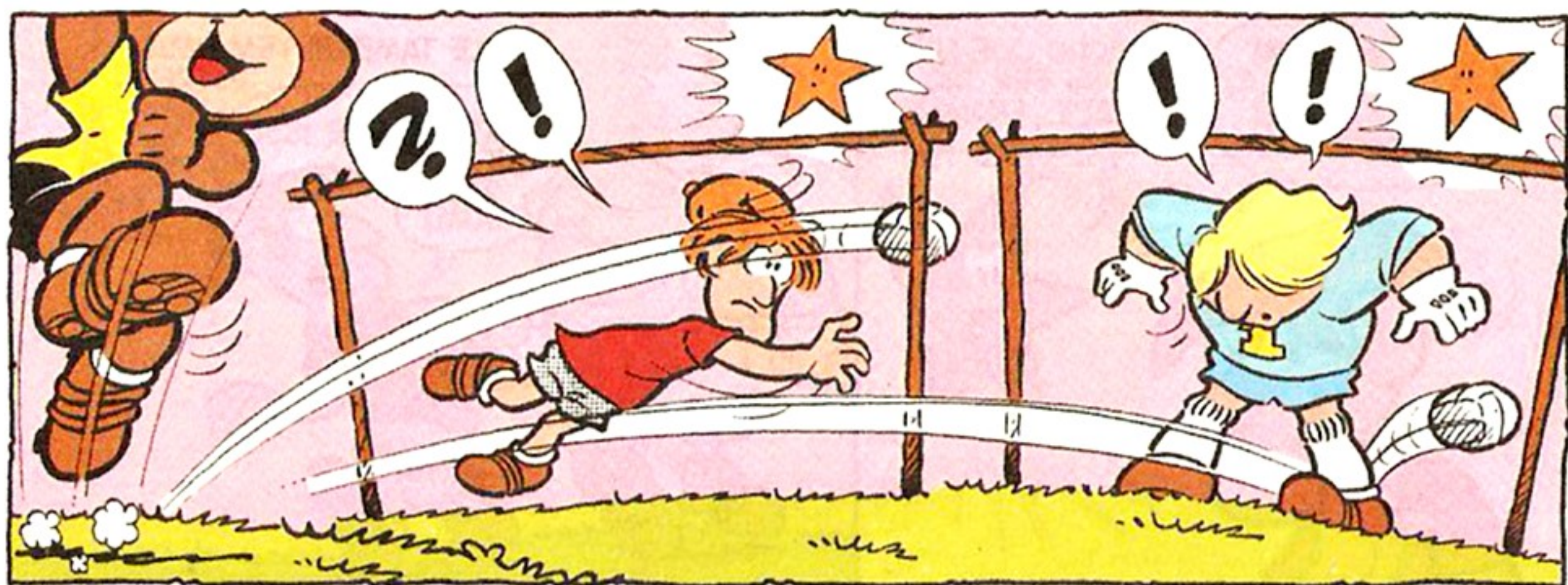
QUE NADA! CHUTA PRO BONZÃO AQUI!



COMO É? CHUTA OU NÃO CHUTA?

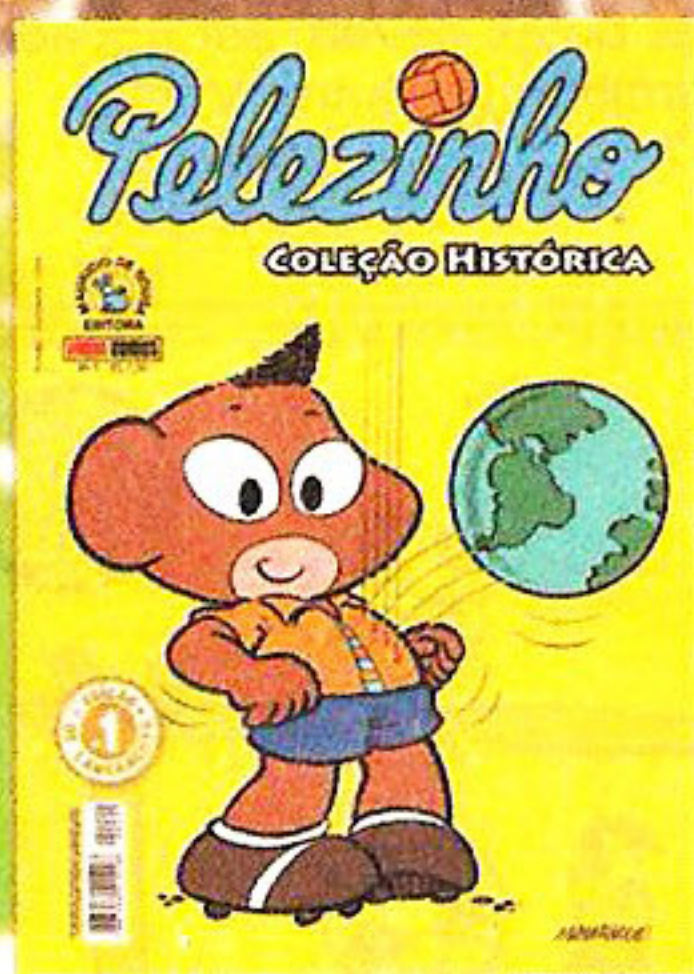
VAI! CHUTA LOGO!





INFORME PUBLICITÁRIO

1X0 PARA BRINCAR



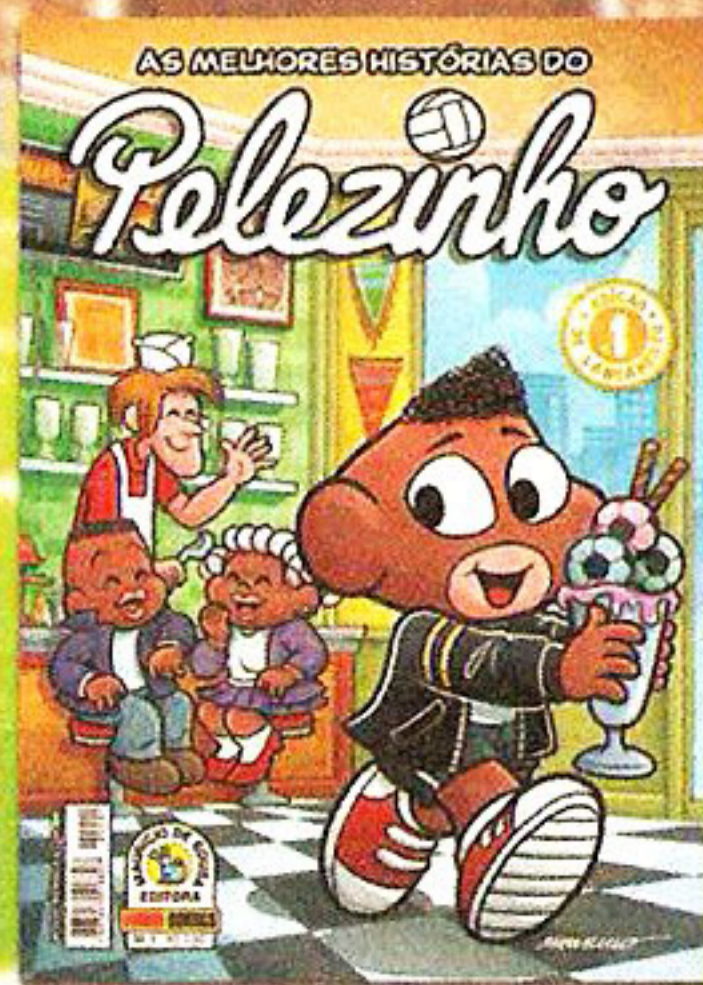
2X0 PARA RECORDAR



3X0 PARA COLORIR



4X0 PARA DIVERTIR



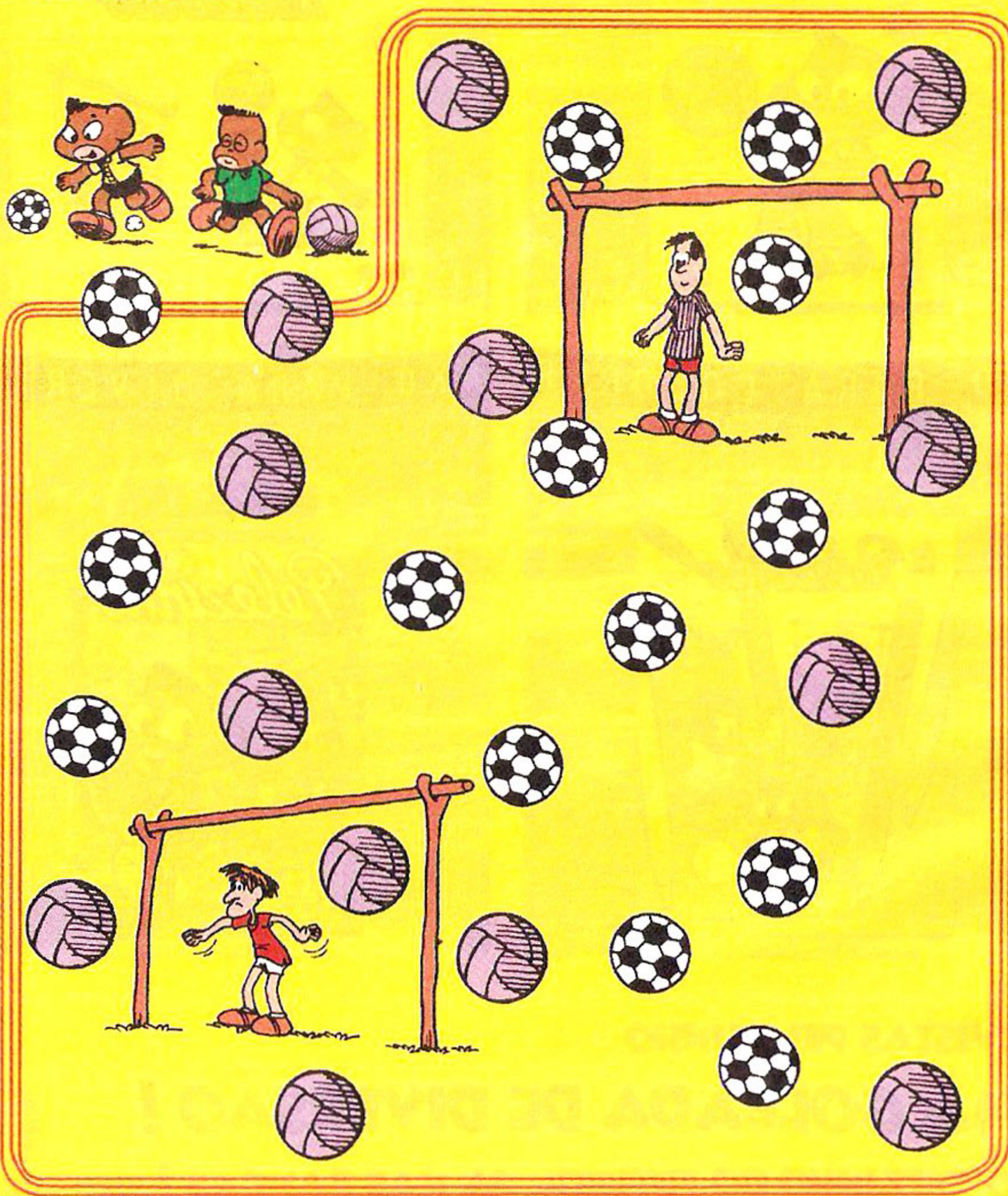
© MSP - BRASIL / 2013 MAURICIO

REVISTAS PELEZINHO.
UMA GOLEADA DE DIVERSÃO!
É O REIZINHO DO FUTEBOL. JÁ NAS BANCAS!

A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

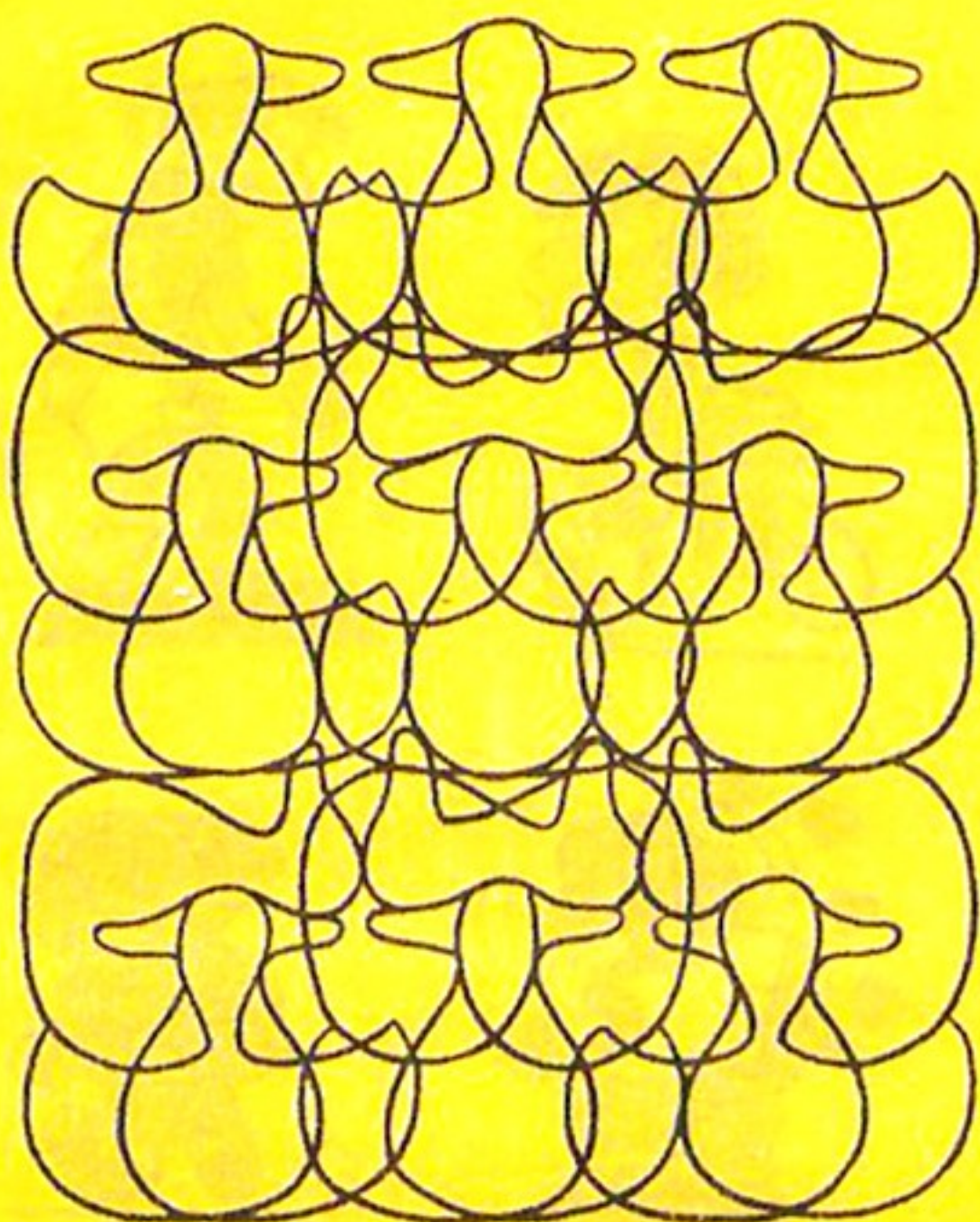
O Pelezinho e o Teófilo precisam marcar seus gols, mas para chegar lá eles devem seguir cada qual seu caminho de bolas. Todas as bolas devem ser trocadas e um não pode cruzar o caminho do outro. Vamos ajudar nossos amiguinhos?



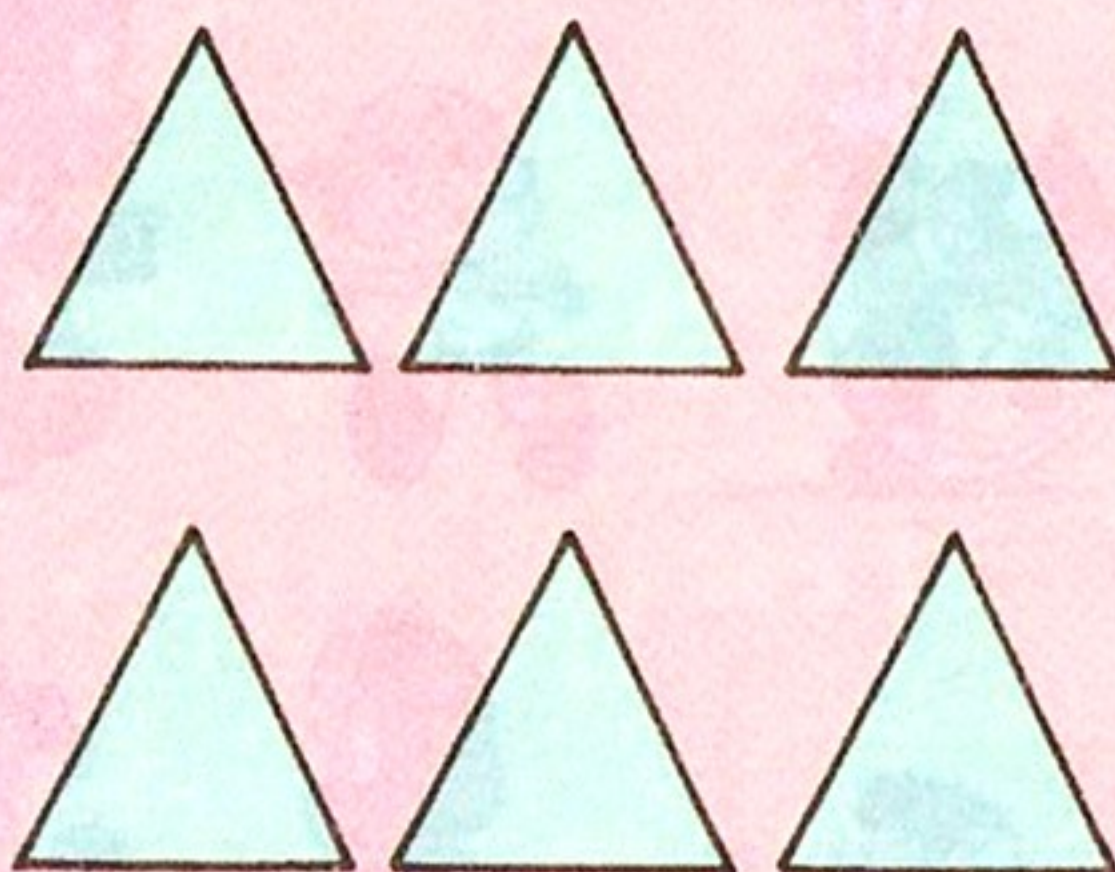
ATENÇÃO! A resposta deste e a dos demais jogos estão na página 30.

SÓ PARA CRAQUES

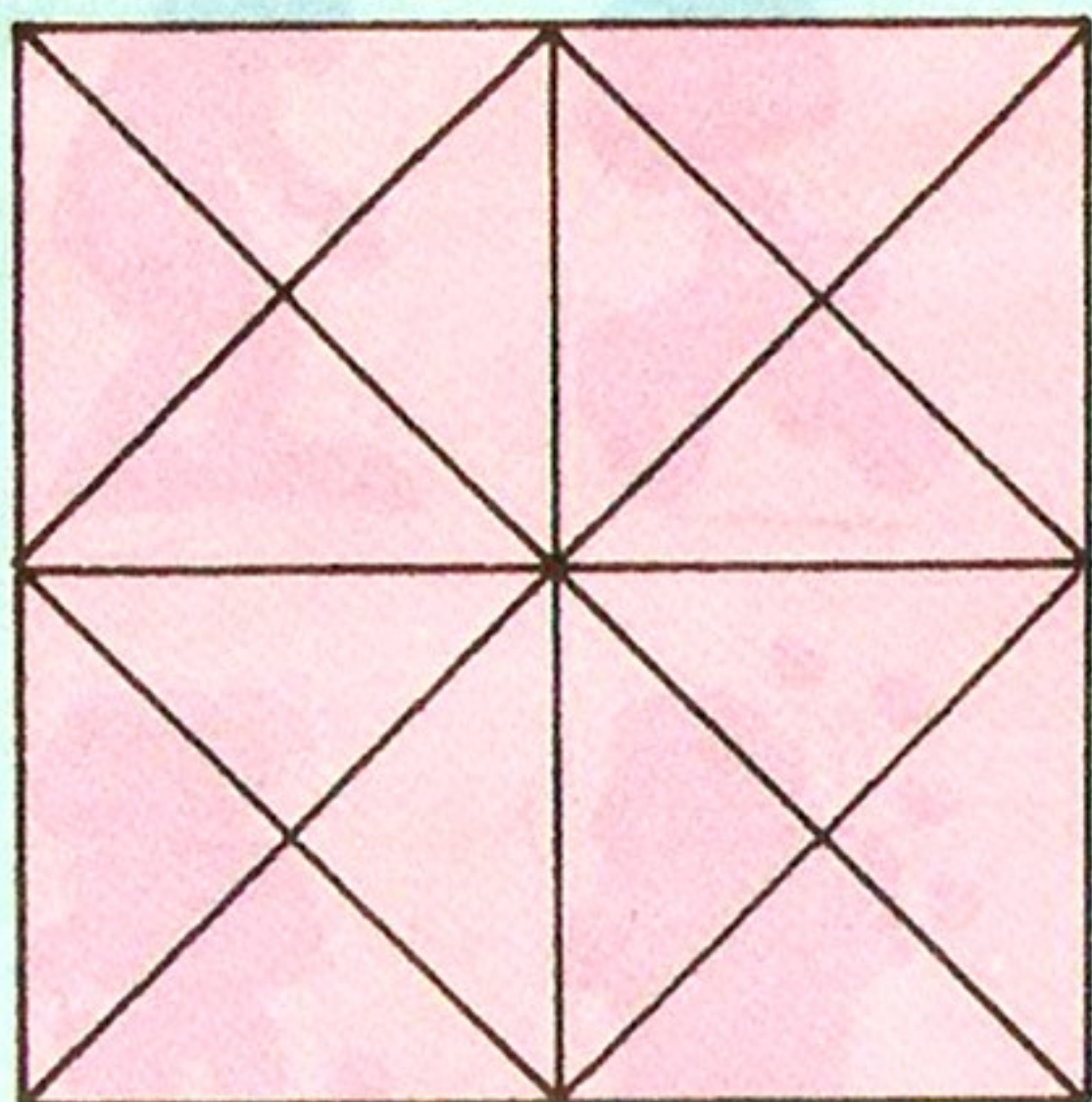
- a Vamos contar quantos patinhos compõe este desenho?



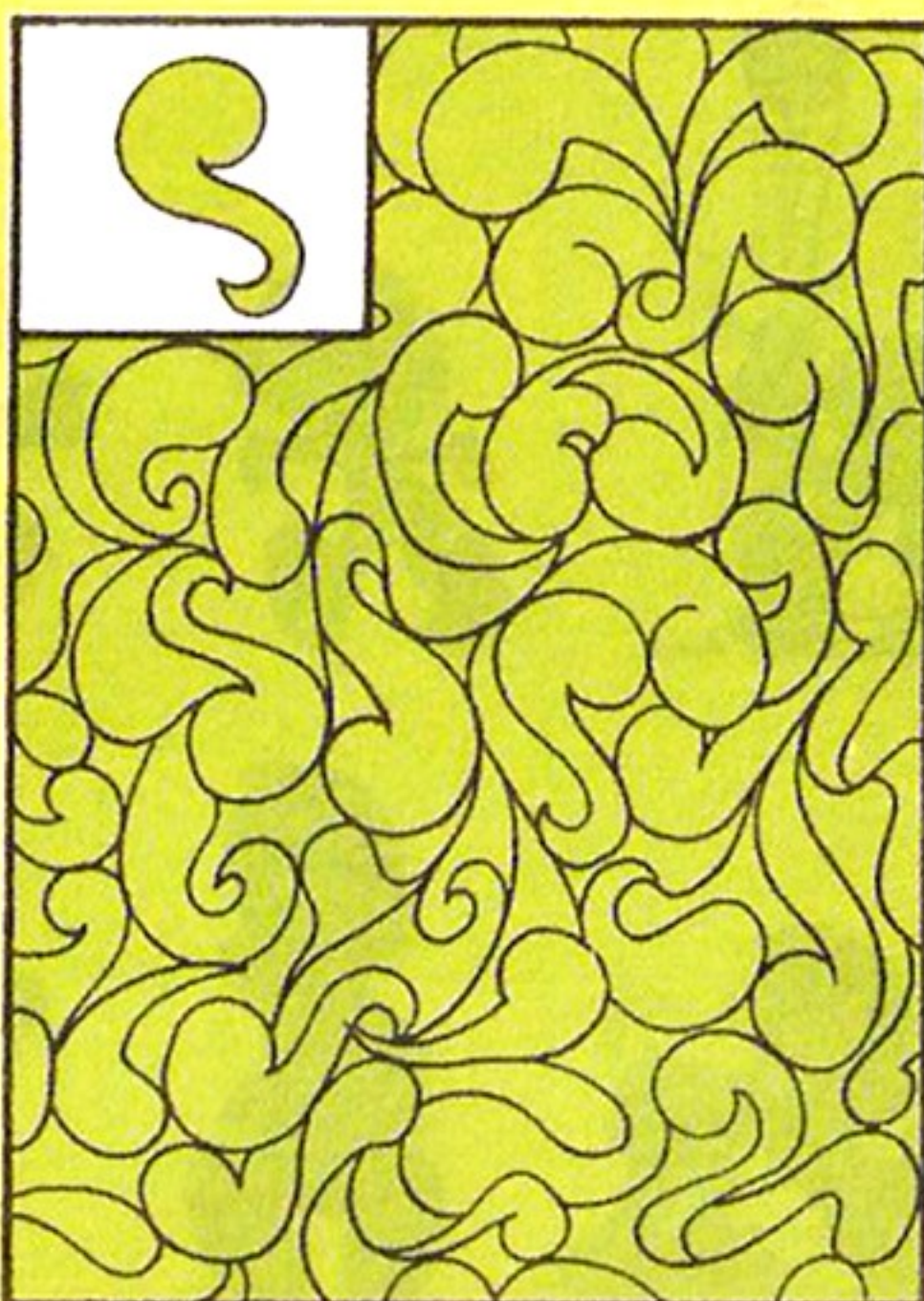
- b Com os triângulos, construa uma figura com doze lados iguais.



- c Você seria capaz de dizer quantos triângulos contém este quadrado?



- d Descubra três figuras iguais à destacada.



A turma do Pelezinho

Quais são as quatro silhuetas que não estão de acordo com a figura?



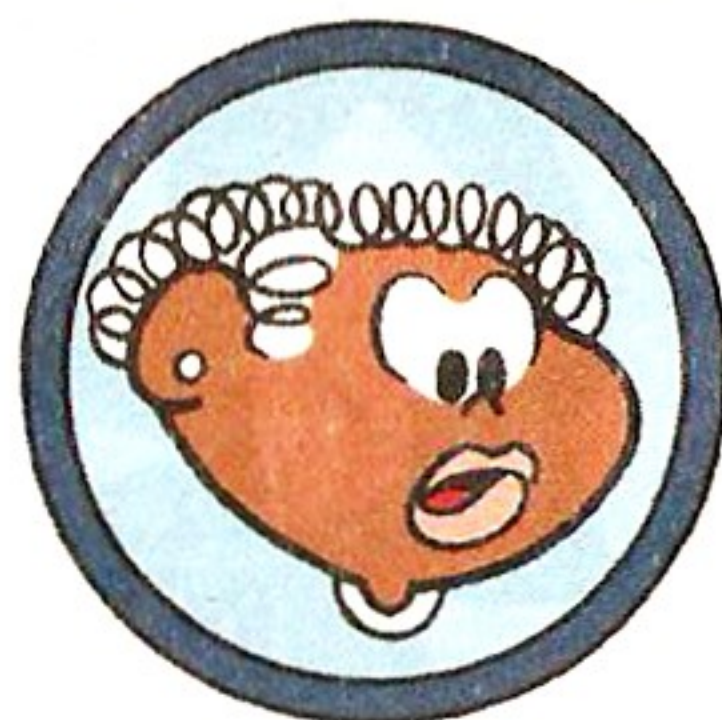
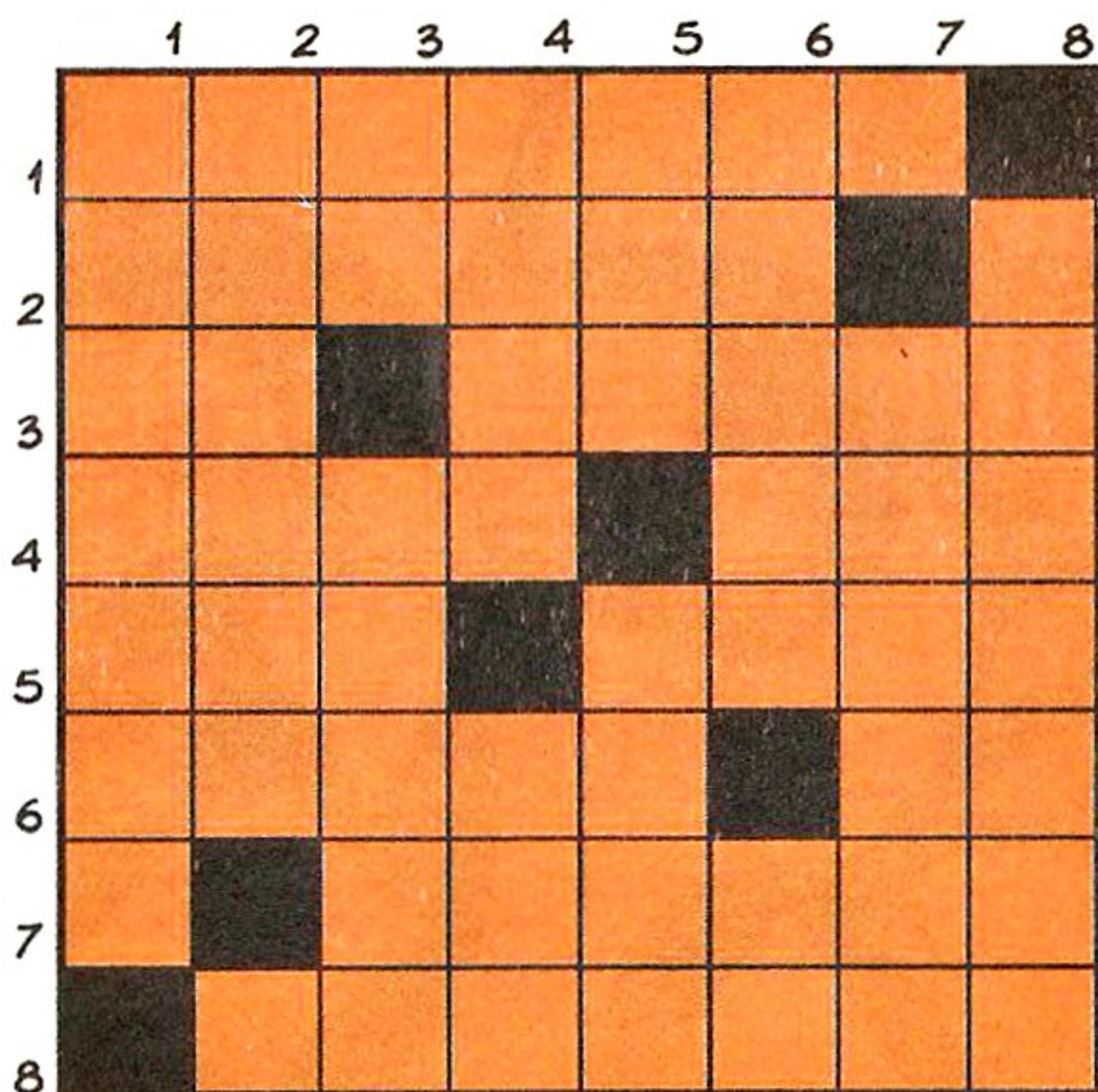
DRIBLE DE PALAVRAS

A

PALAVRAS CRUZADAS

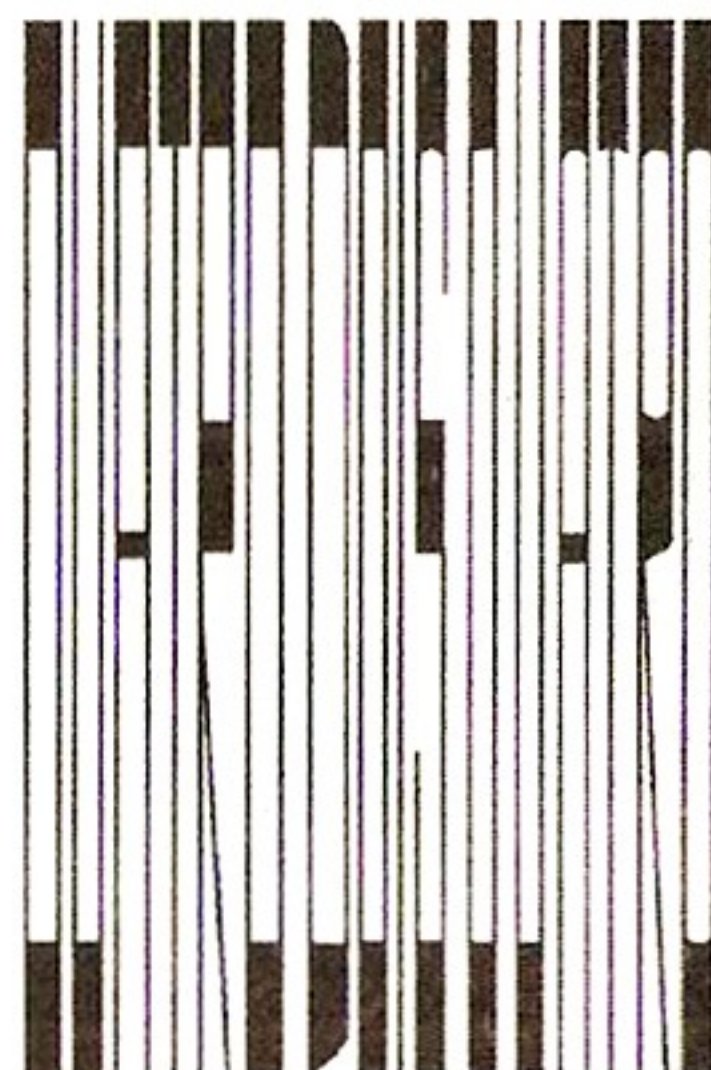
Horizontais: 1) No futebol, o suplente. 2) Desterro - Rua (abrev.). 3) Letra grega - Modelo de qualquer coisa. 4) Enfado - Epiderme facial. 5) Afirmação - Mancada. 6) Pé muito grande (pop.) - A parte mais profunda da psique. 7) Vogal - Que tem cauda grande. 8) Observar com instrumento adequado.

Verticais: 1) Refeição. 2) Excelente - Cem em algarismo romanos. 3) Nota musical - Osso do braço. 4) Antiga armadura para a cabeça - Cloreto de sódio. 5) Corre para o mar - Rabino. 6) Regresso - Artigo indefinido. 7) Preposição - Presa provisoriamente. 8) Curandeiro.



B

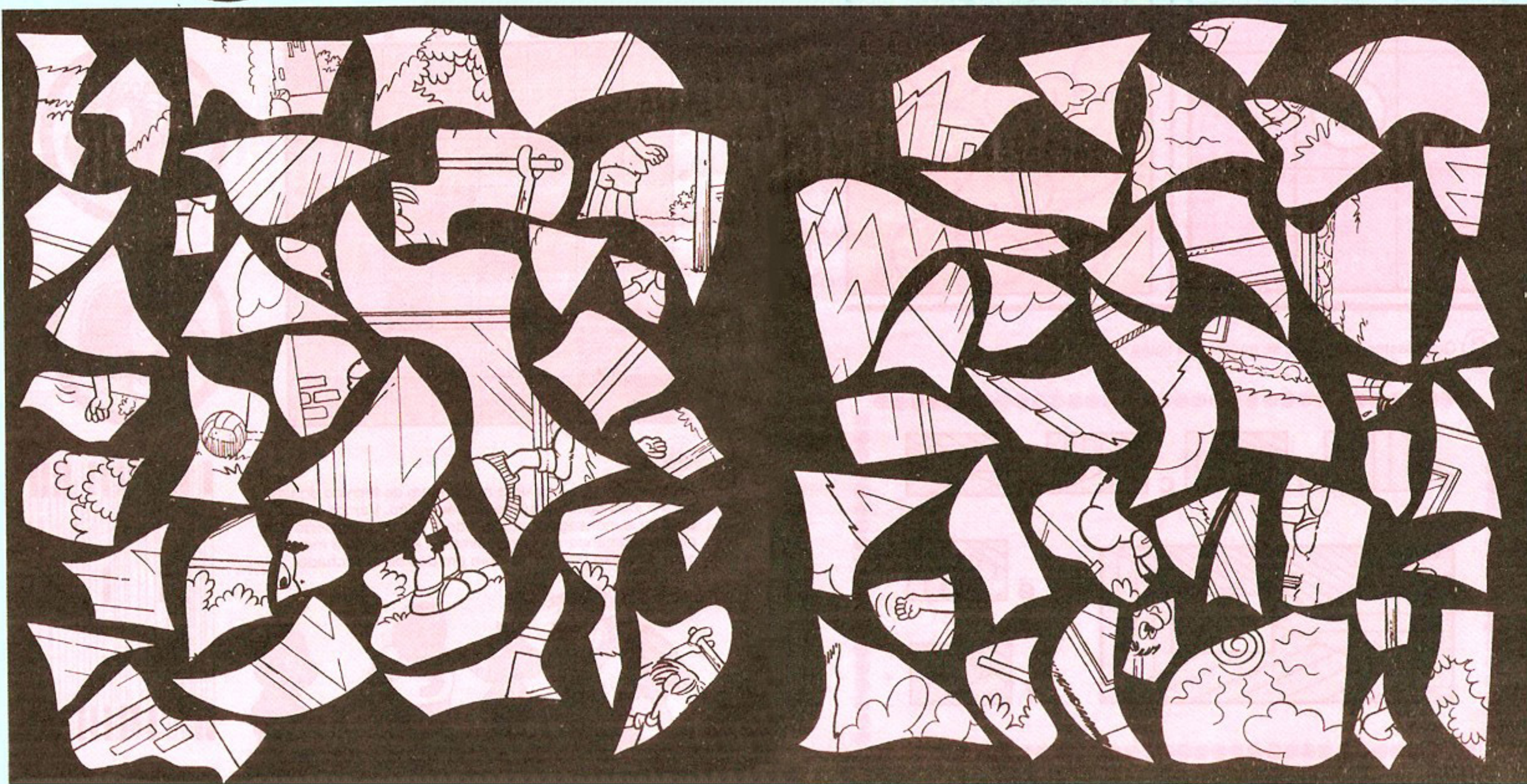
O Pelezinho recebeu uma mensagem do técnico do time para o jogo contra a turma do Jão Balão. Vamos ajudá-lo a decifrar a mensagem, colocando a revista bem perto dos olhos, inclinando-a horizontalmente e olhando a mensagem de baixo para cima, com um dos olhos fechado.



A GRANDE DEFESA

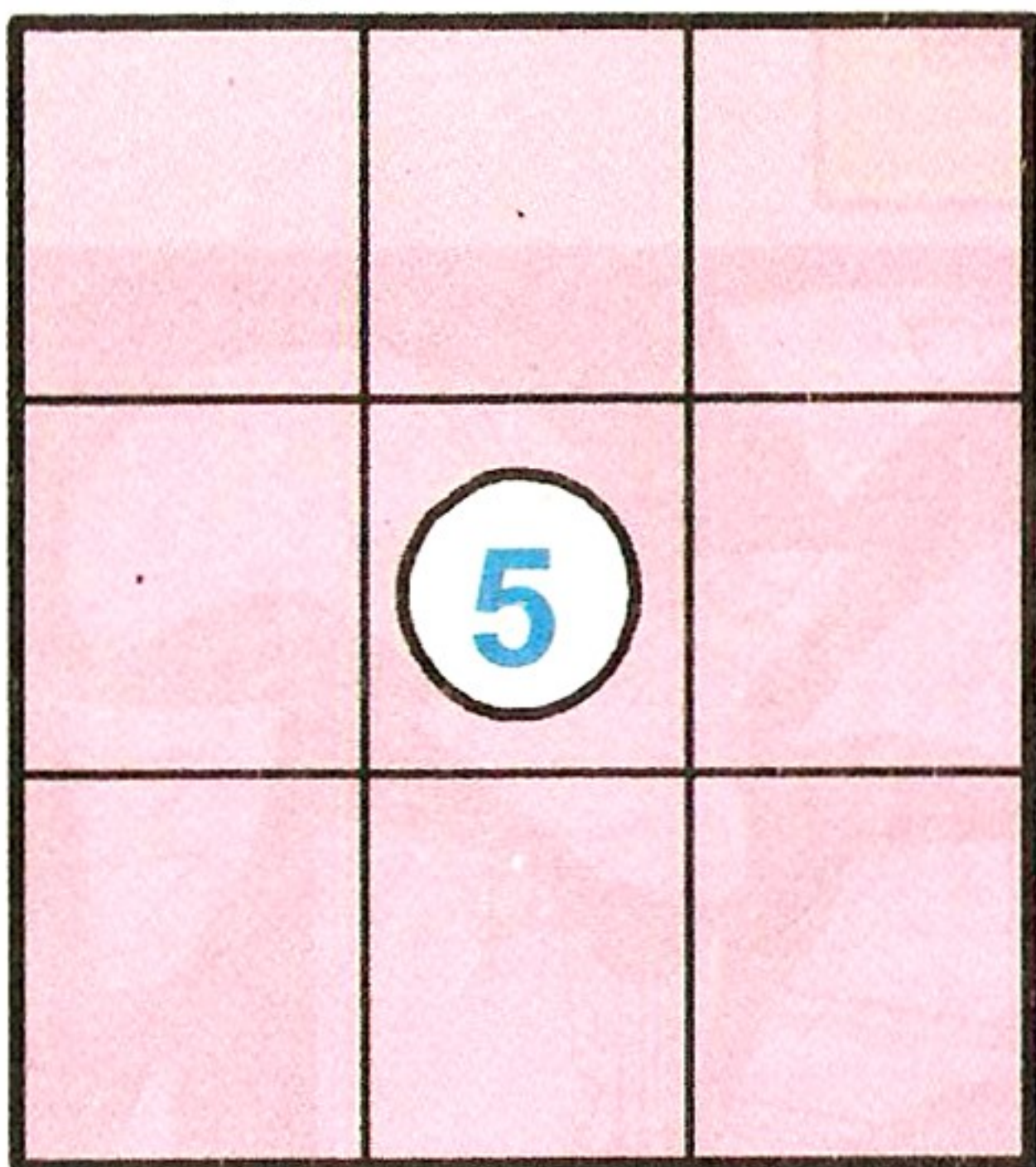


Depois, tente construir uma cena e descobrir por que o homem está tão assustado.

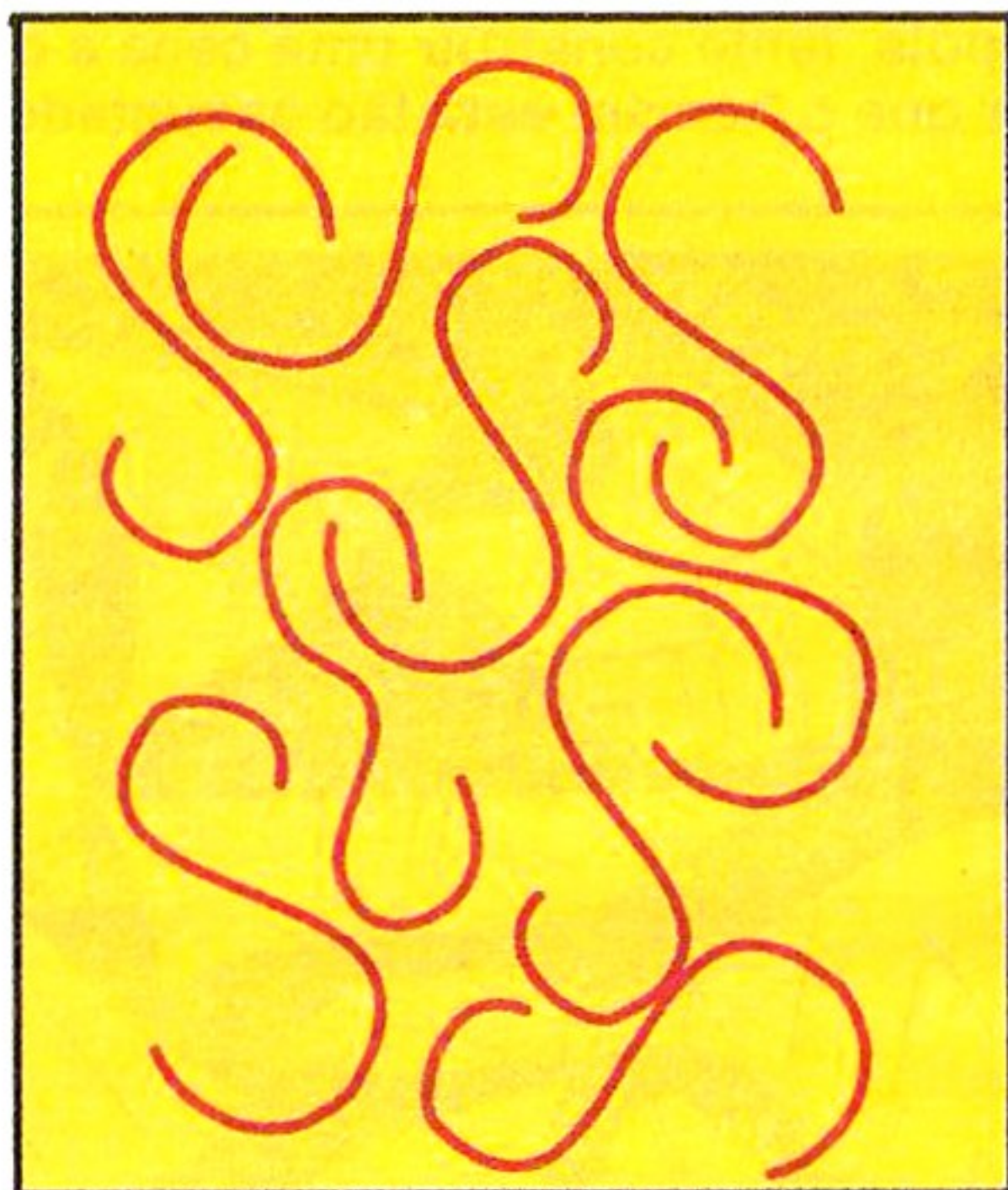




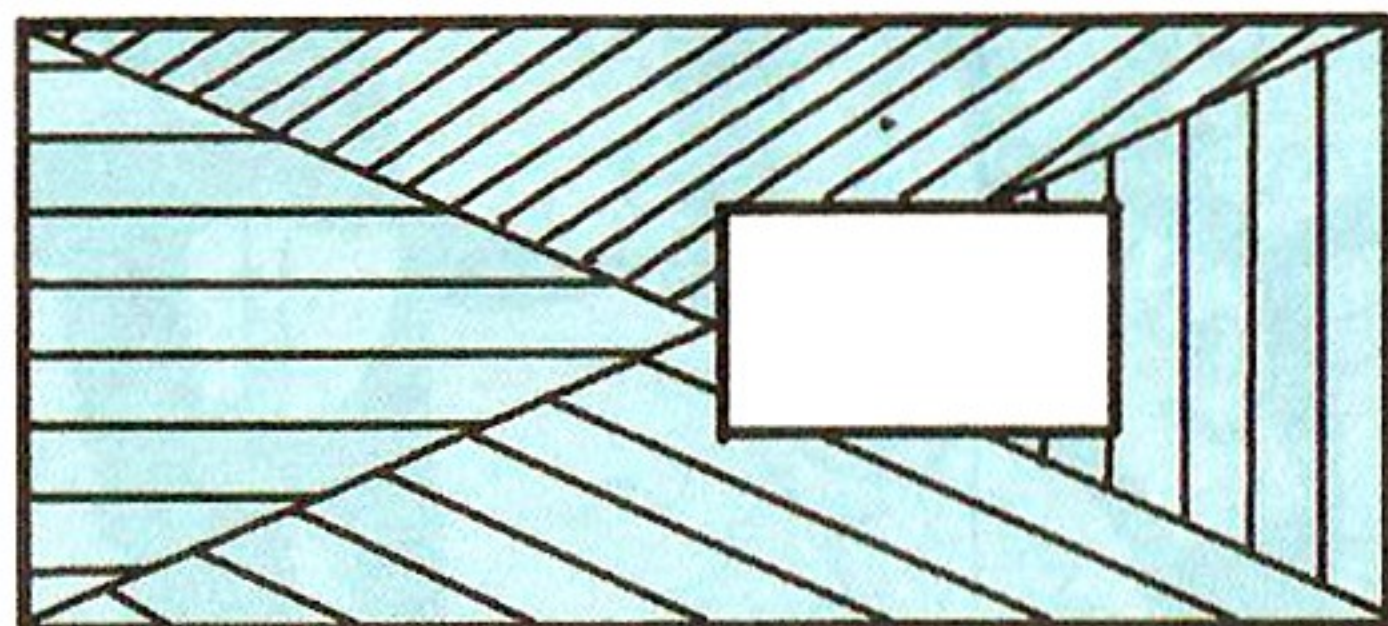
A Tente preencher os quadrinhos com números de um a nove, de modo que a soma em todas as direções seja quinze.



B Vamos descobrir qual é a figura diferente?

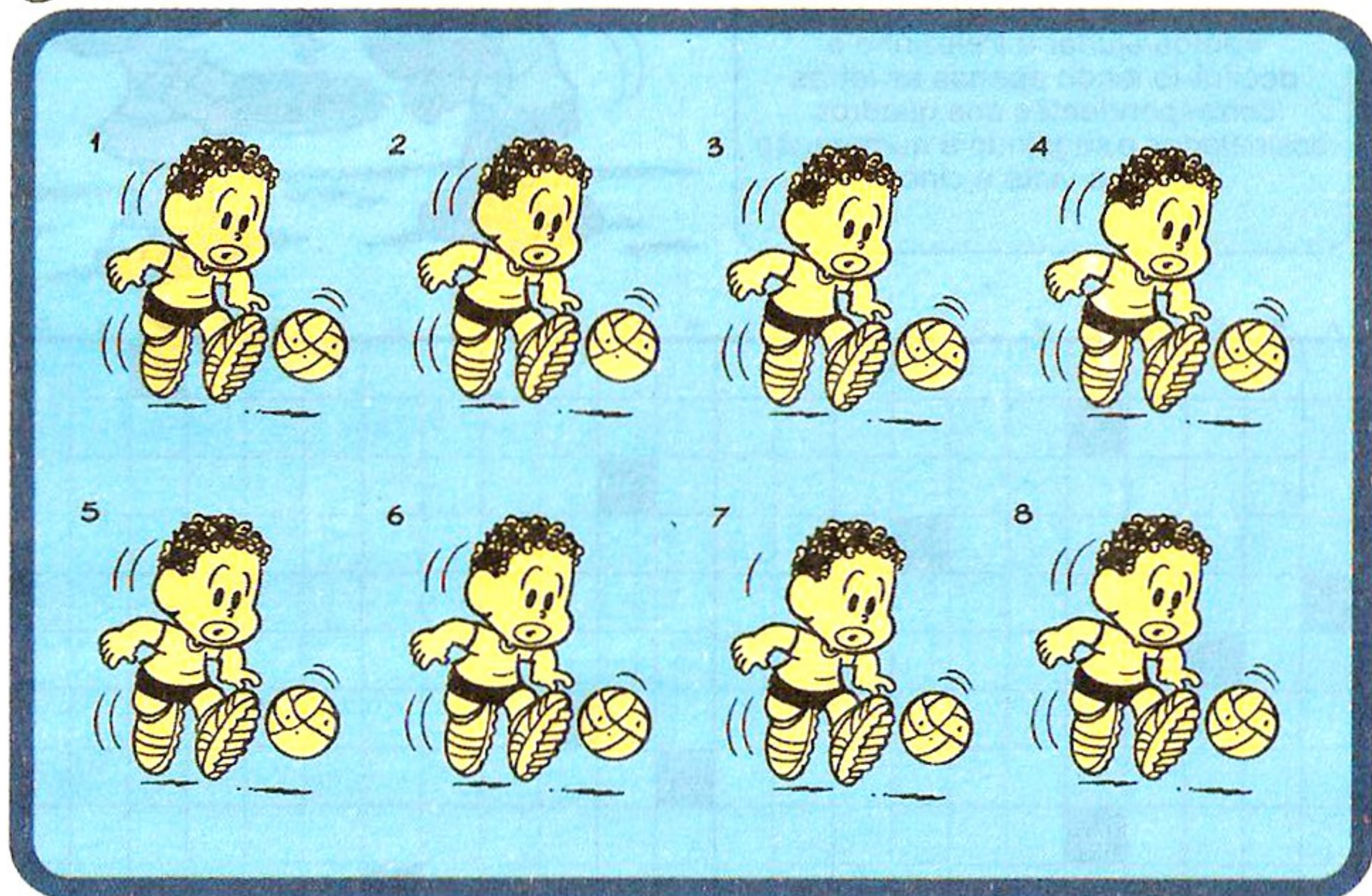


C Qual destes retângulos se encaixa na figura?

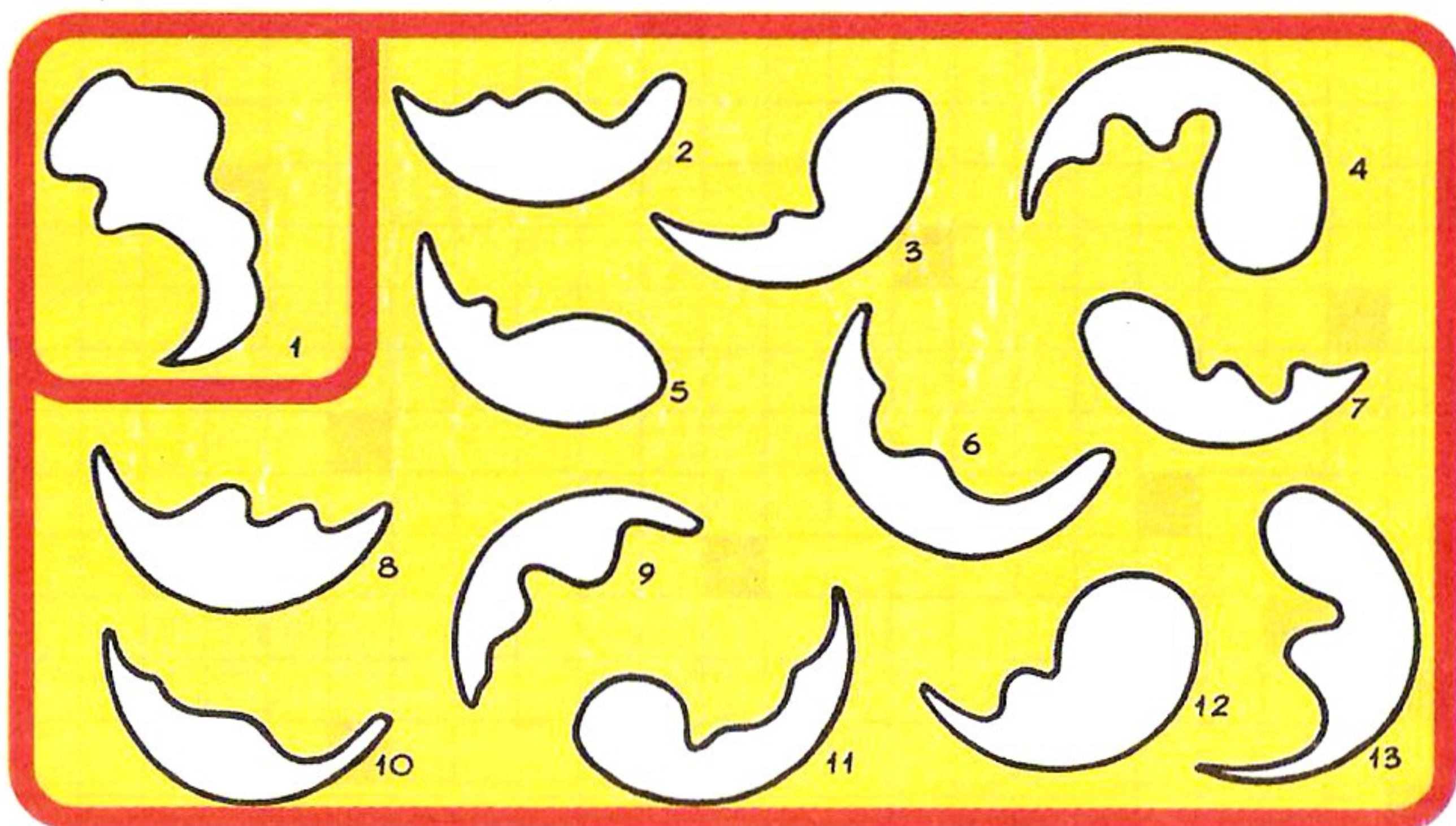


TABELINHA

a) Vamos descobrir quais são os dois jogadores iguais?



b) Você seria capaz de formar um círculo, com três destas peças? Pra facilitar, a peça número um é uma delas, tá?



JOGO de PALAVRAS

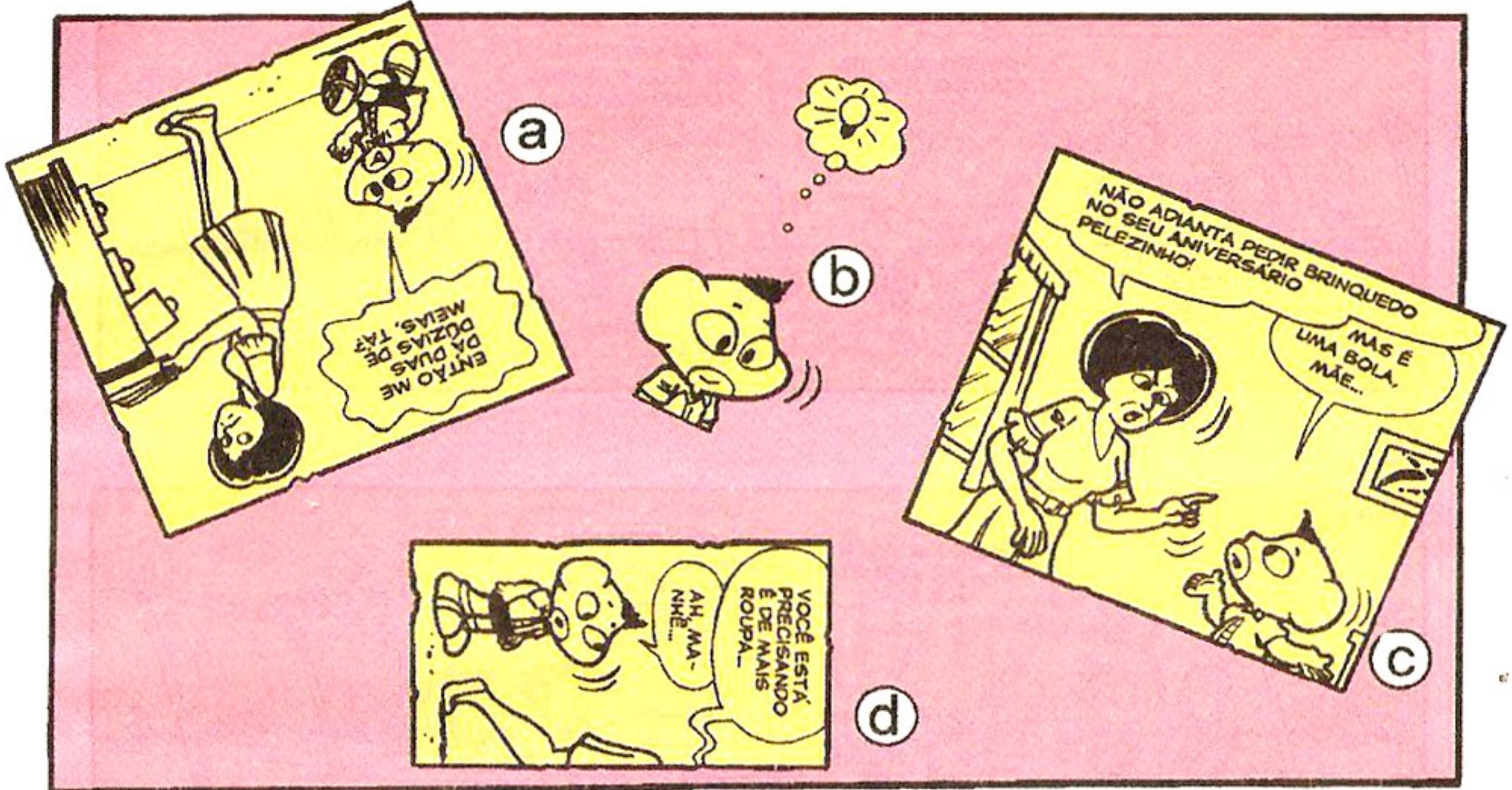
A Samira mandou um convite ao Pelezinho que o deixou boquiaberto. Vamos ajudar o Pelezinho a decifrá-lo lendo apenas as letras correspondentes aos quadros assinalados e seguindo a numeração de um a vinte e cinco.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Z
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							
23																							
24																							
25																							

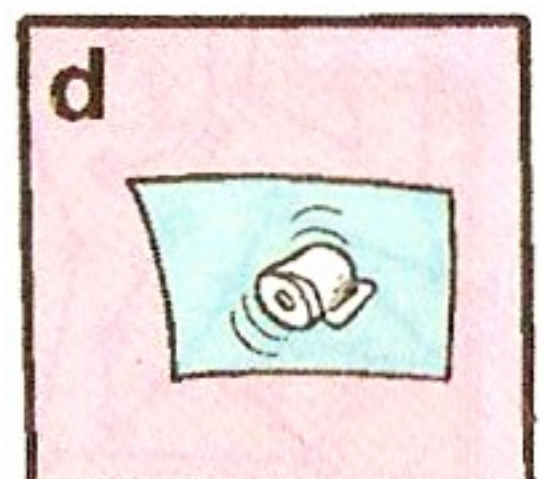
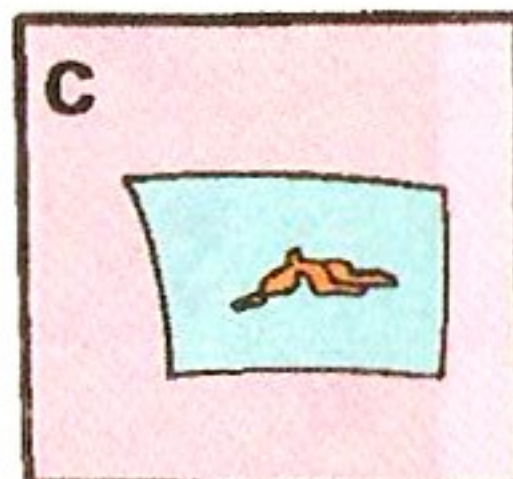
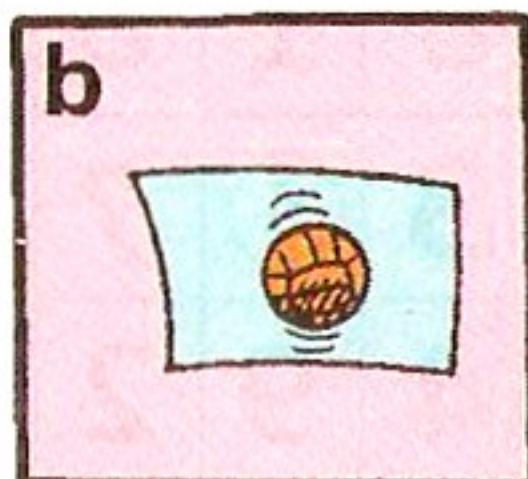
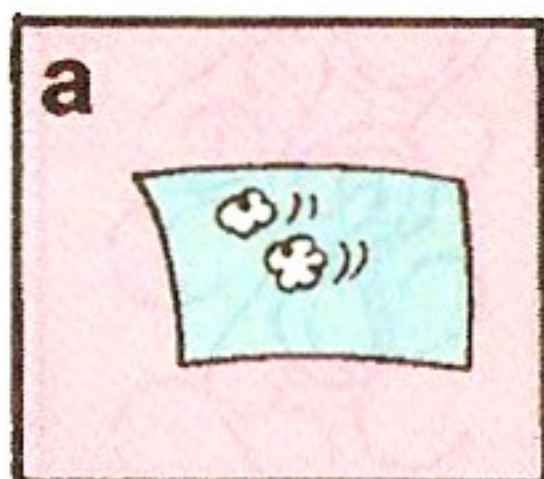
ESCALAÇÃO

Coloque em ordem os quadrinhos.



CARTÃO AMARELO

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?



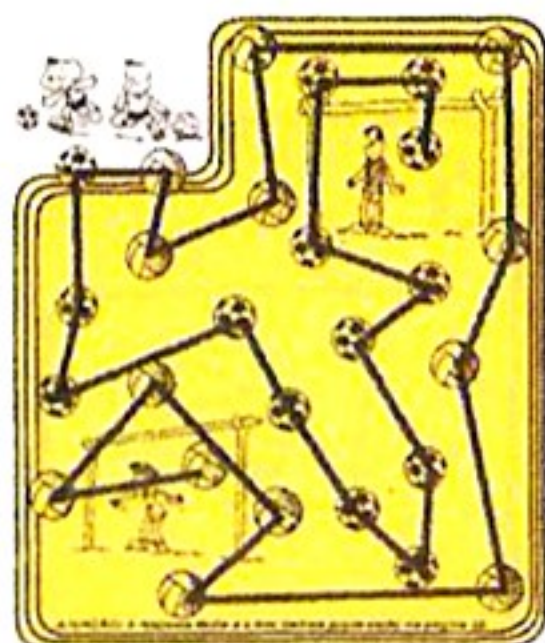
O JOGO DOS 10

a Descubra as dez diferenças entre os desenhos A e B.

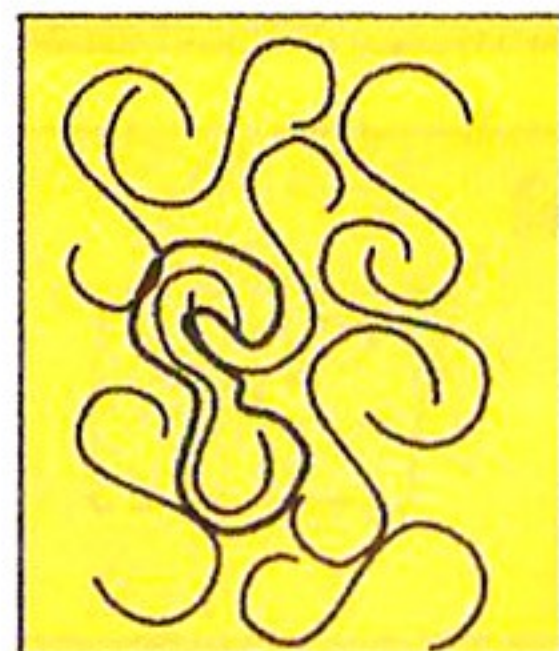


RESPOSTAS

Pág. 20 - Marcação Cerrada: Veja a solução ilustrada abaixo. / Pág. 21 - Só para craques: A) Vinte e seis patinhos. B) Una as pontas e forme uma estrela. C) Quarenta e quatro triângulos. D) Veja a solução ilustrada abaixo. / Pág. 22 - A Turma do Pelezinho: Um e cinco, sete e nove. / Pág. 23 - Drible de Palavras: A) Palavras Cruzadas - Horizontais: 1) Reserva. 2) exílio, R. 3) Pi, Molde. 4) Amuo, tez. 5) Sim, Rata. 6) Toesa, Id. 7) O, Rabudo. 8) Colimar - Verticais: Repasto. 2) Exímio, C. 3) Si, Umero. 4) Elmo, Sal. 5) Rio, Rabi. 6) Volta, Um. 7) A, Detida. 8) Rezador. B) Quatro Dois Quatro. / Pág. 26 - Olho Vivo: A) Veja a solução ilustrada abaixo. B) Veja a solução ilustrada abaixo. C) A peça "E". / Pág. 27 - Tabela: A) Jogadores dois e cinco. B) Una as peças doze e dez à peça um. / Pág. 28 - Jogo de Palavras: Venha comer uns quibes em casa. / Pág. 29 - Escalação: 1º) "C", 2º) "D", 3º) "B", 4º) "A". Cartão Amarelo: A peça "D". / Pág. 30 : O jogo dos Dez: 1) Pedaco da trave; 2) Chapéu de um dos meninos; 3) Bola; 4) Sapato de um dos meninos; 5) Expressão de um dos meninos; 6) Árvore; 7) Folha; 8) Dedo do Cana Braba; 9) Camisa do Cana Braba; 10) Camisa de um dos meninos.



8	1	6
3	5	7
4	9	2



Arquivos *da* *Maurício*

texto: Sidney Gusman



A capa original de *Pelezinho* 7, publicada em fevereiro de 1978, ao preço de Cr\$ 6,00, trazia a arte um terço menor, pois esse espaço foi ocupado pela promoção *Cole e Descole!*, que, na época, fez a alegria da garotada, distribuindo adesivos fofinhos dos personagens de Mauricio de Sousa. Neste número, claro, veio de brinde o do reizinho do futebol.



a história de abertura, *Rove Story*, *Nô?*, estreia a Neusinha, que, no futuro, conquistaria espaço como a namoradinha do Pelezinho. Filha de um quitandeiro bravo, ela surgiu quando Pelé contou pro Mauricio que, na infância, paquerava uma menina nissei.

Em *Minha Boa Estrela*, surge Peter. Todo paramentado de uniforme e luvas, queria ser o novo goleiro do time, para desespero do Frangão. A história brinca com o fato de, na linguagem do futebol, os grandes jogadores terem “estrela”, mas, no final, mostra que isso é mesmo privilégio de poucos.



Nos anos 1970, era comum os personagens tropeçarem em coisas esquisitas pelo bairro. Em *A Delícia!*, Samira salva um gênio que estava se afogando num caldeirão de bruxa! Pra agradecer, ele atende um desejo da menina: faz com que todos passem a gostar dos seus quibes. Só que o resultado acaba em confusão...

E tudo no traço maravilhoso e cheio de movimento de José Márcio Nicolosi, hoje diretor de animação da Mauricio de Sousa Produções.

Recheada de humor nonsense (imagine um garoto ficar entalado de cabeça num buraco!), *O Mais Importante* mostra pro Pelezinho que, por mais craque que ele seja, o único elemento insuperável num jogo de futebol é mesmo a bola!



A

piadinha de uma página deste número mostra que os congestionamentos são um problema de longa data no nosso País.

M

ais uma vez, o insólito dá as caras no gibi, quando o Cana Braba ganha *O Anel da Sorte* de uma velhinha para quem deu uma maçã. Só que a fruta era de cera, e a mulher, uma espécie de bruxa. Aí, adivinha, né? Mas incrível mesmo foi ele ser chamado de Nhonhozinho e não retrucar!



N

esta edição, houve apenas uma propaganda ligada aos personagens de Mauricio de Sousa, justamente a da promoção *Cole e Descole!* Hoje, esses adesivos se tornaram itens de colecionador. Quem tem dificilmente vende.

GRÁTIS! COLE E DESCOLE!



SÃO OS ADESIVOS FOFINHOS DA TURMA DA MÔNICA!



Você descola o seu em todas as revistas do Mauricio: no Cebolinha, na Mônica, no Pelezinho e nos Destaque e Brinque Parque da Mônica e Pelezinho. E depois cola onde quiser. A Mônica no vestido, o Cascão na camiseta, o Cebolinha na pasta da escola, o Pelezinho na

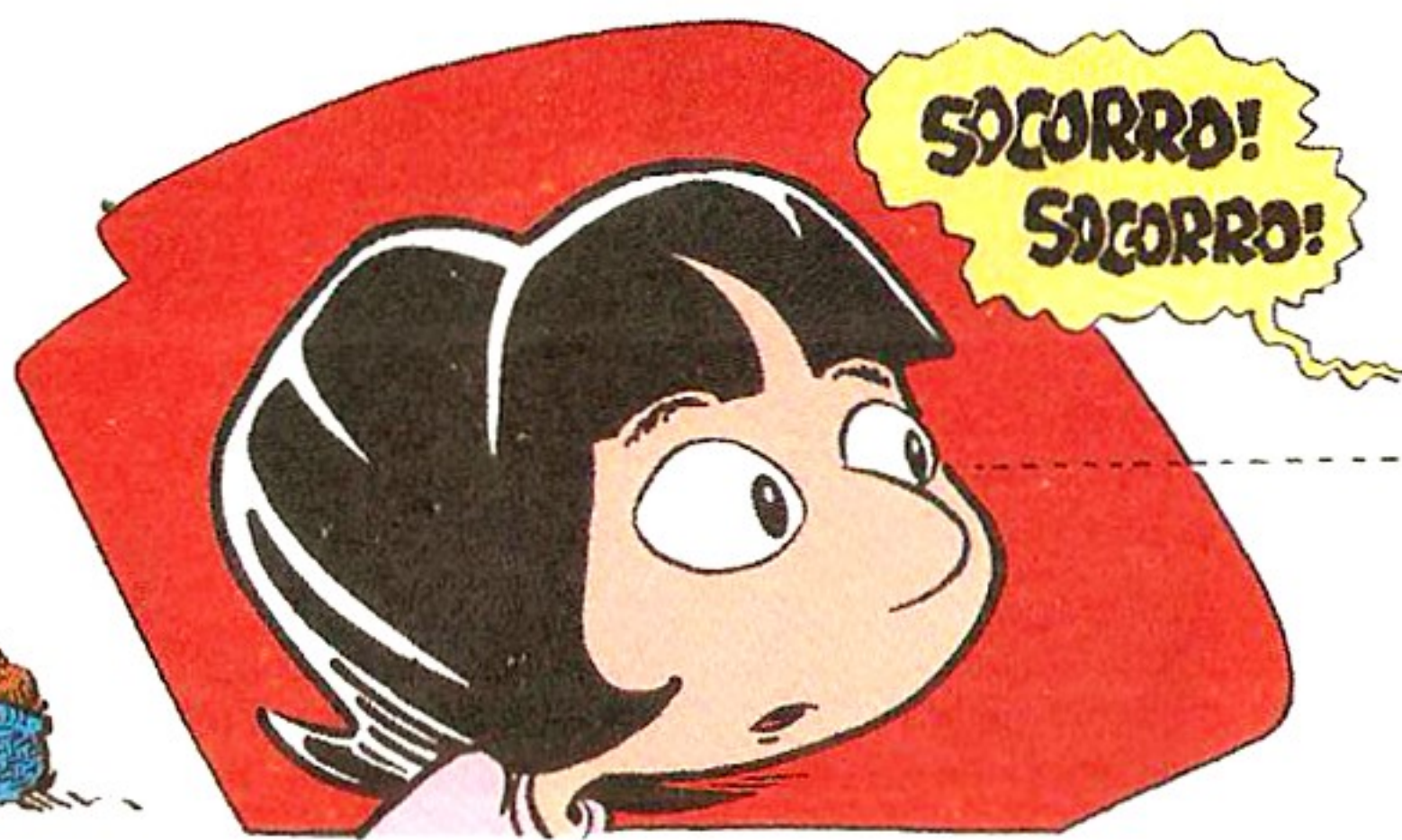
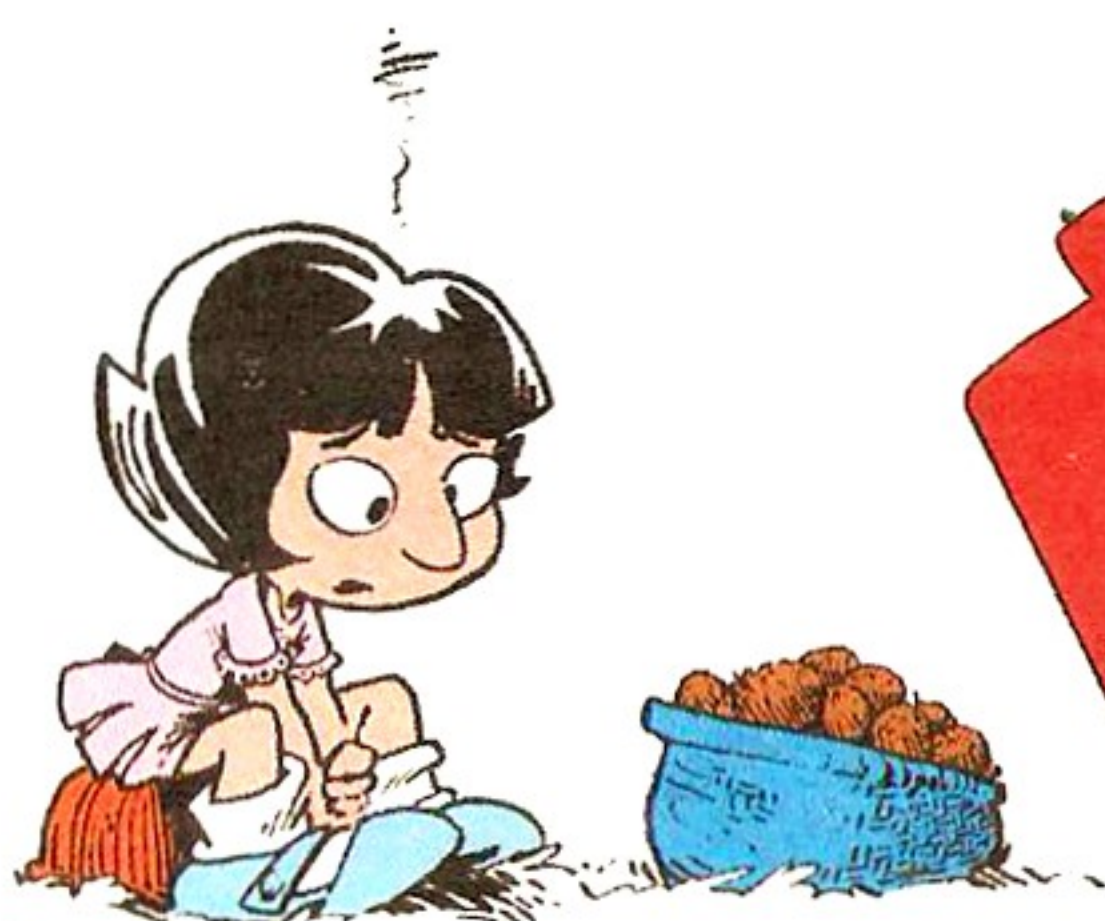
chuteira, o Bidu na porta do seu quarto e o Cana Braba na mochila. Todo mundo vai querer um igual!

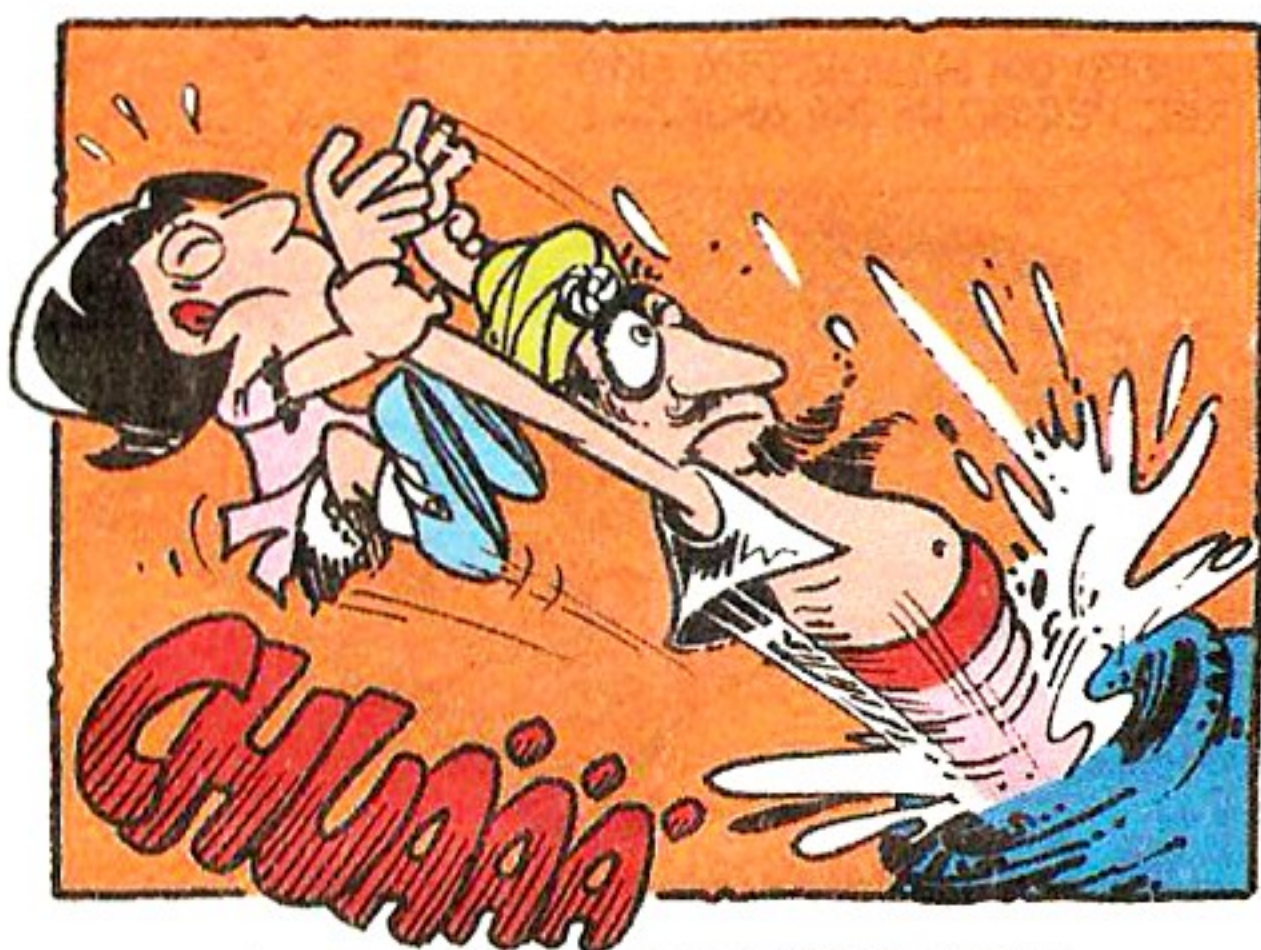
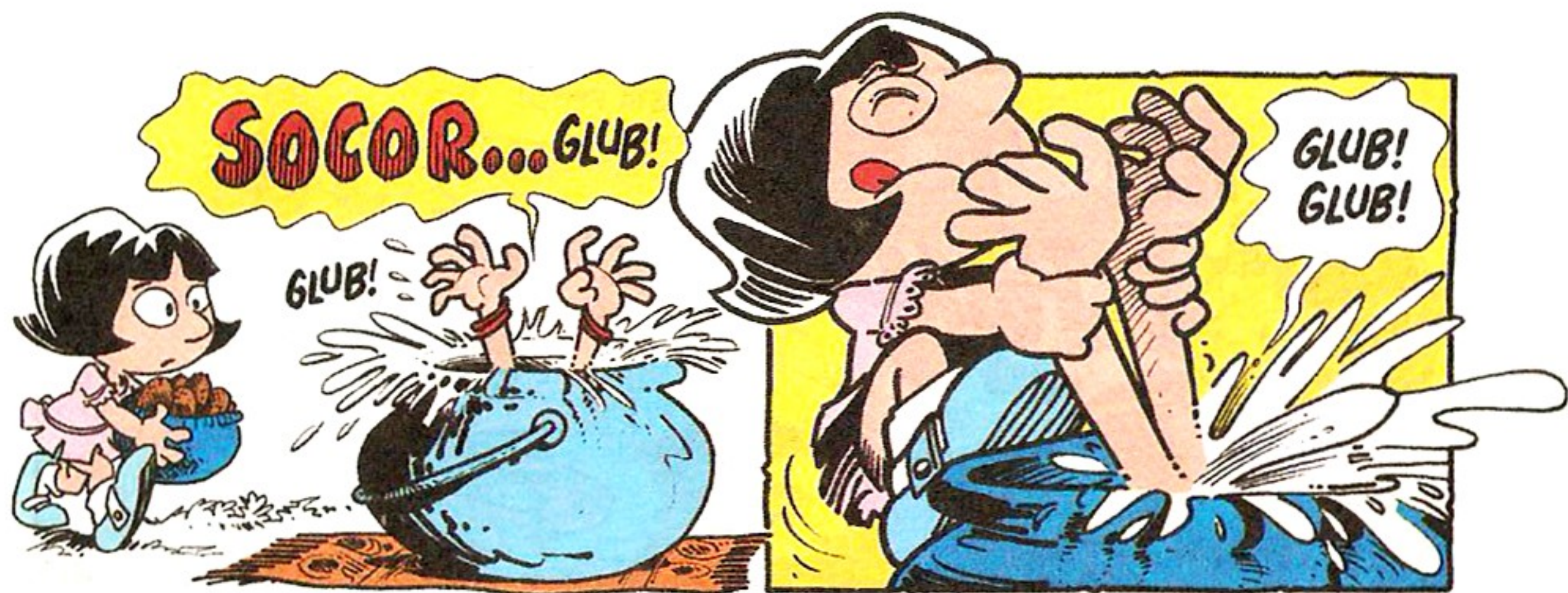
Esses adesivos fofinhos são da Dimension Weld.

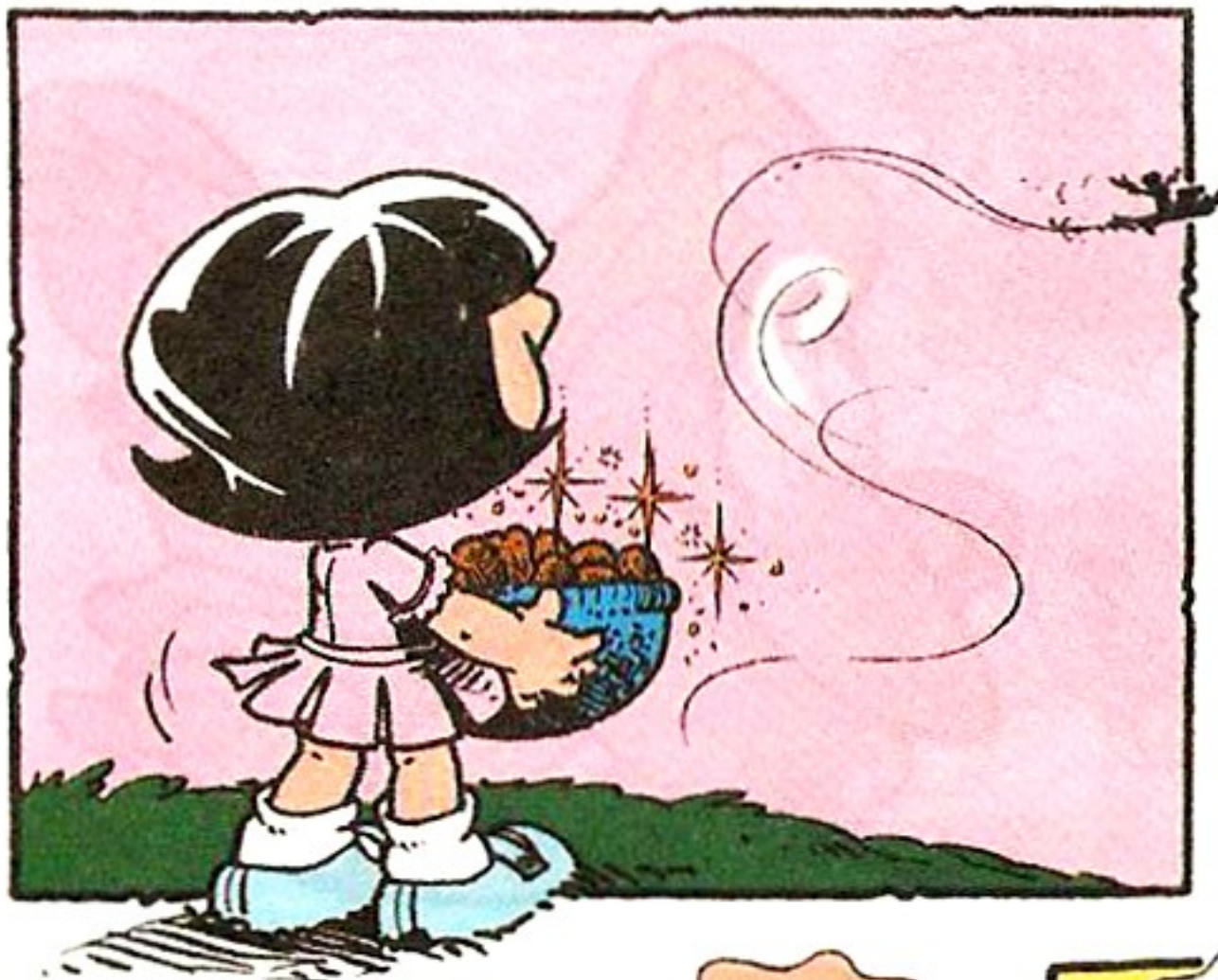
E é bom você ficar de olho na banca pra não perder nenhum deles!



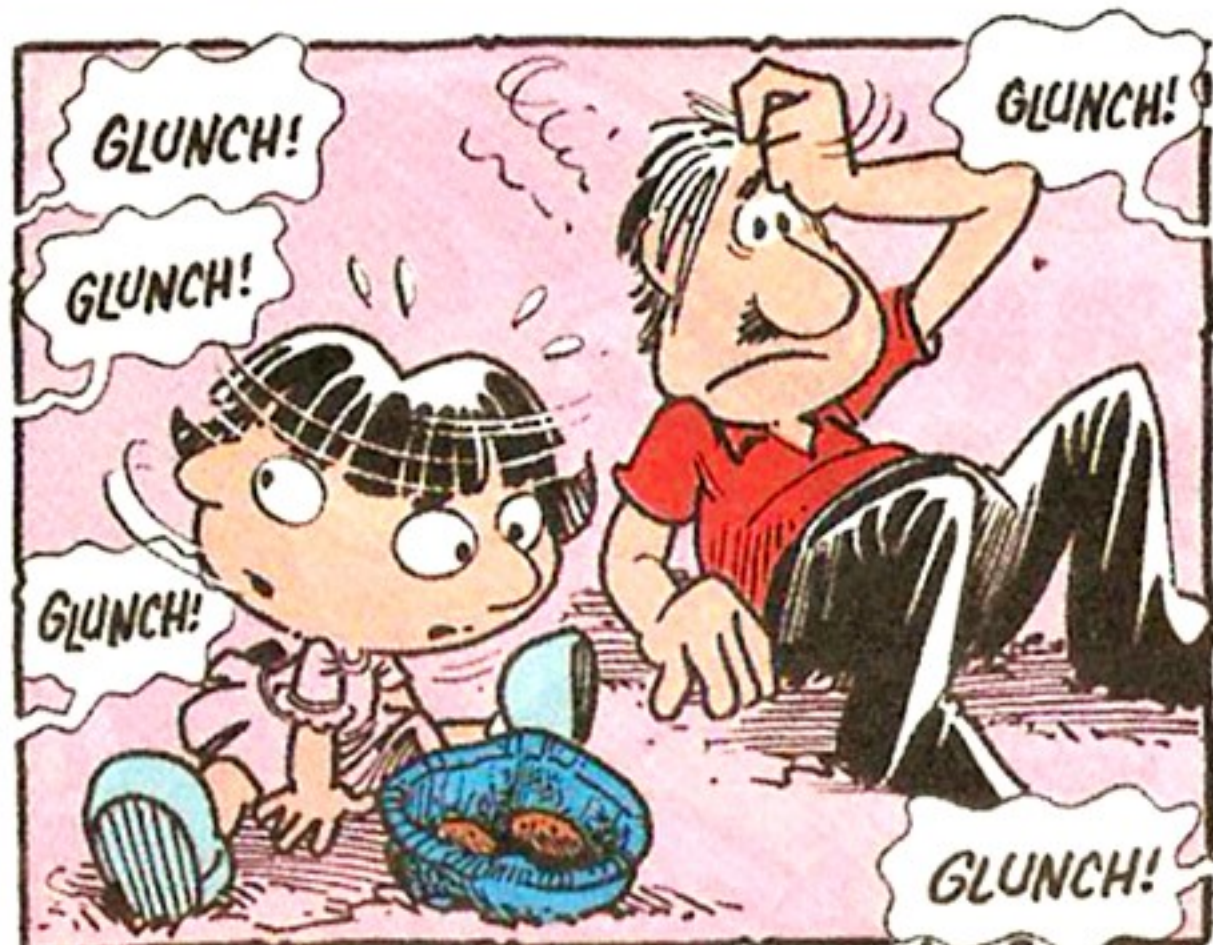
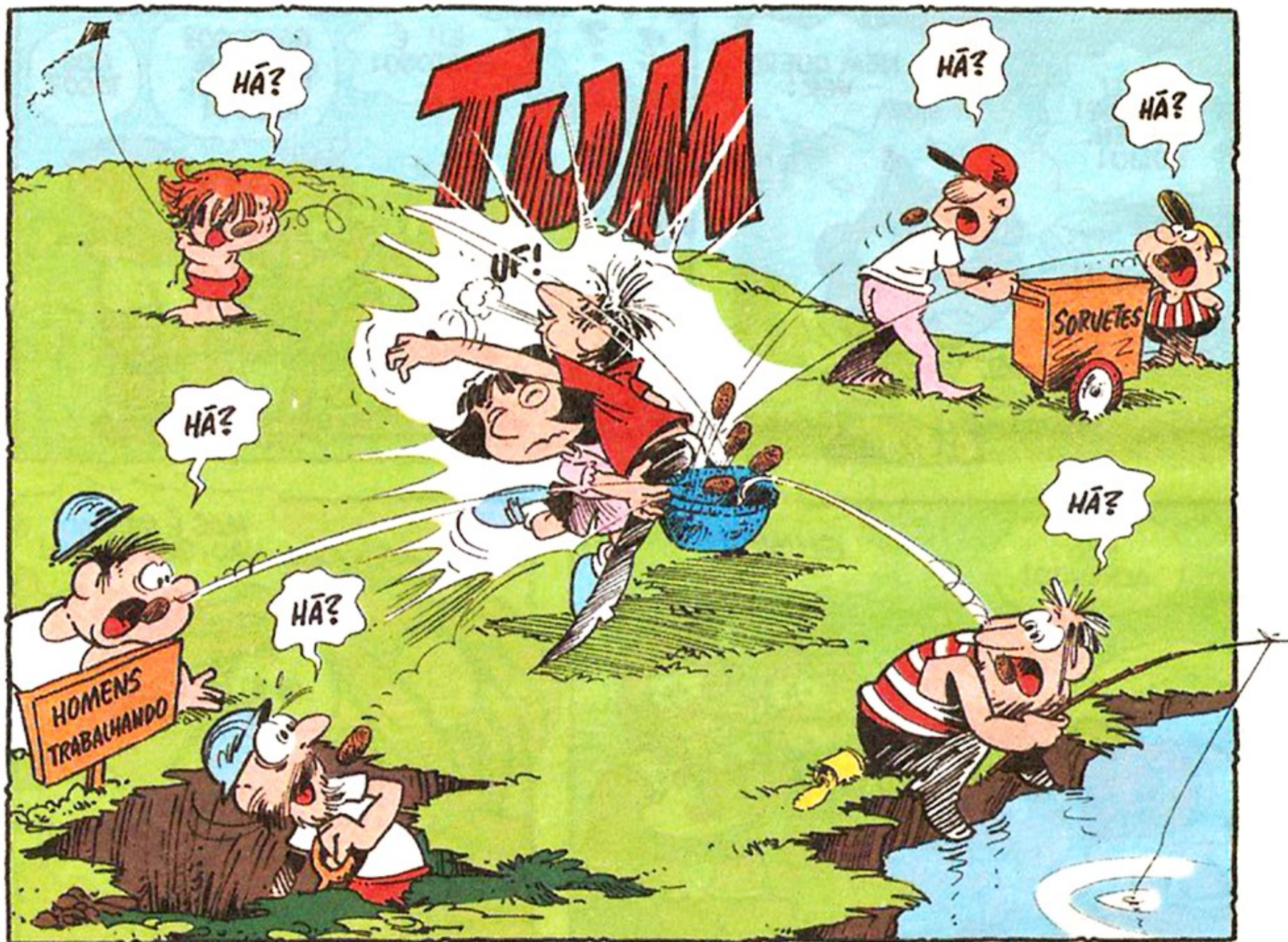
SAMIRA A DELÍCIA

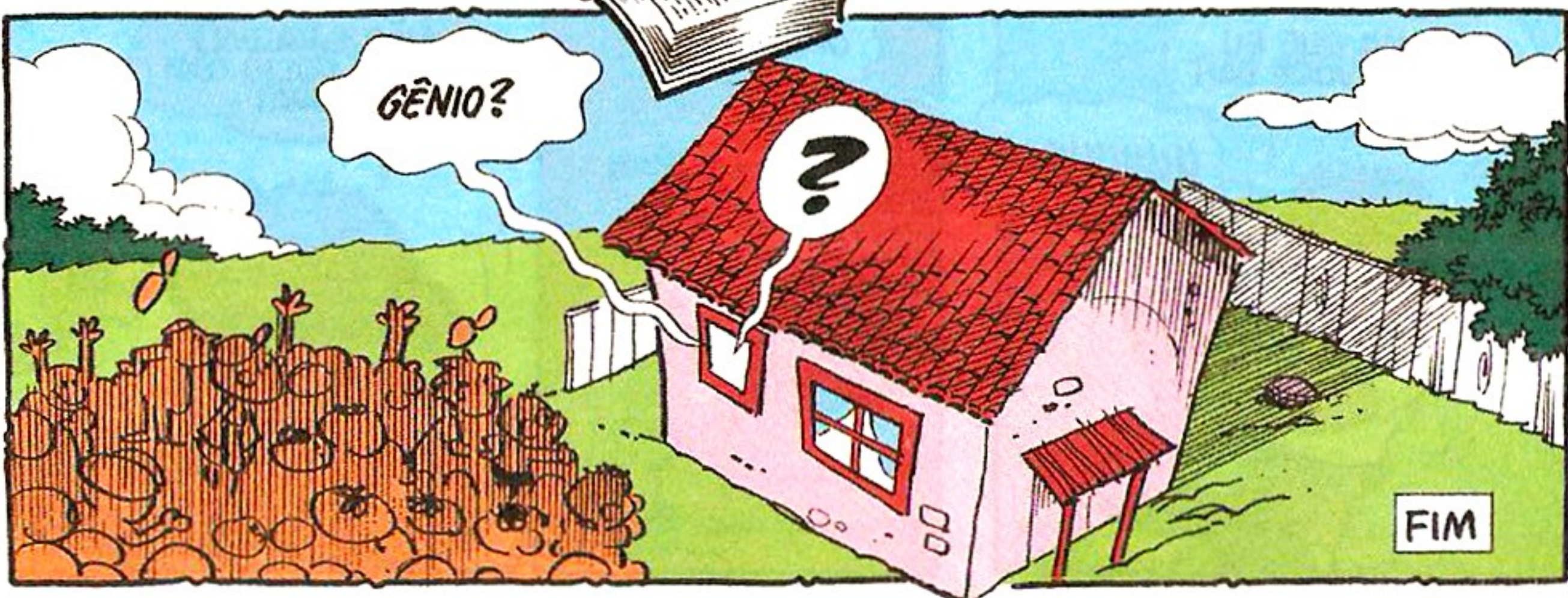
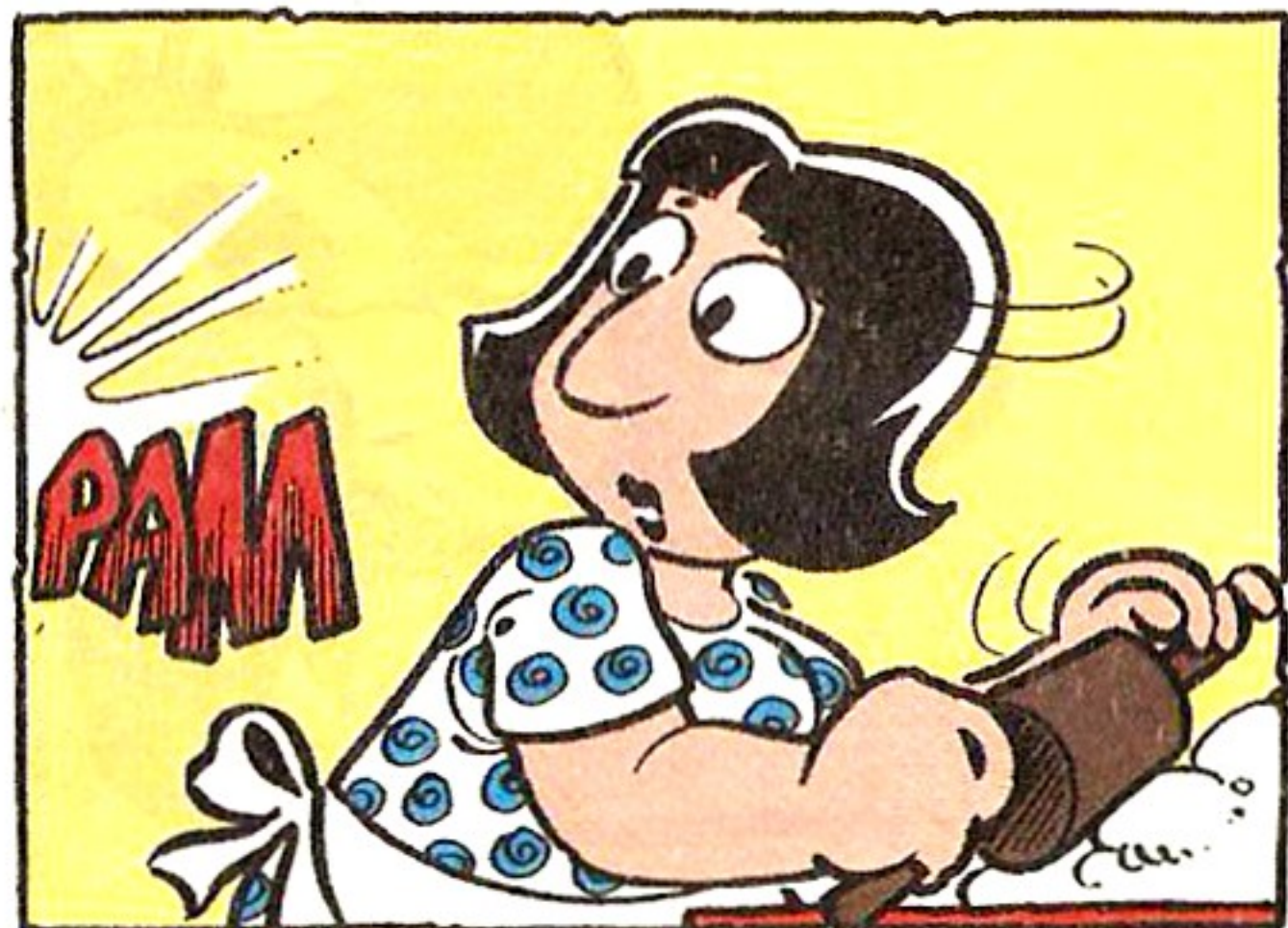
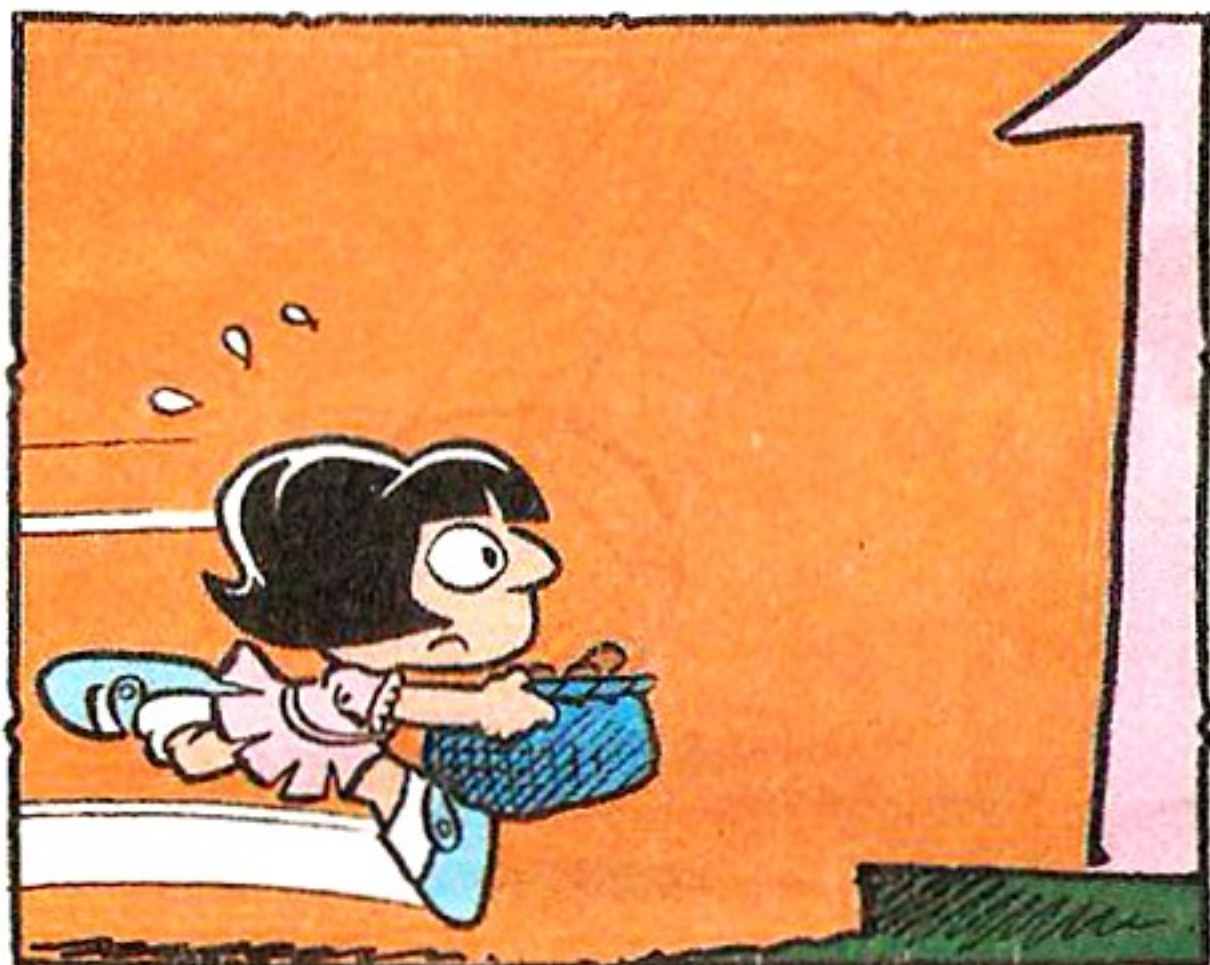












PELEZINHO O MAIS IMPORTANTE

MAURICIO

CHIII! VAI
CAIR NO BURACO...



OPS!



PELEZINHO!

SOCORRO!
ENTALEI COM
A BOLA NESTE
BURACO!



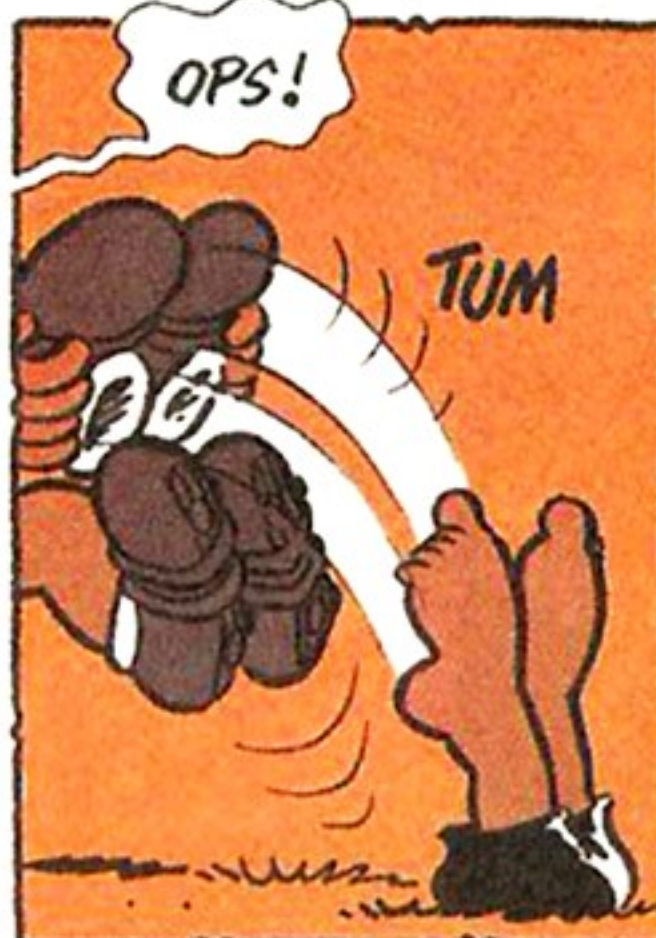
CALMA QUE EU
JÁ TIRO VOCÊ DAÍ!

UUUUUGG!



OPS!

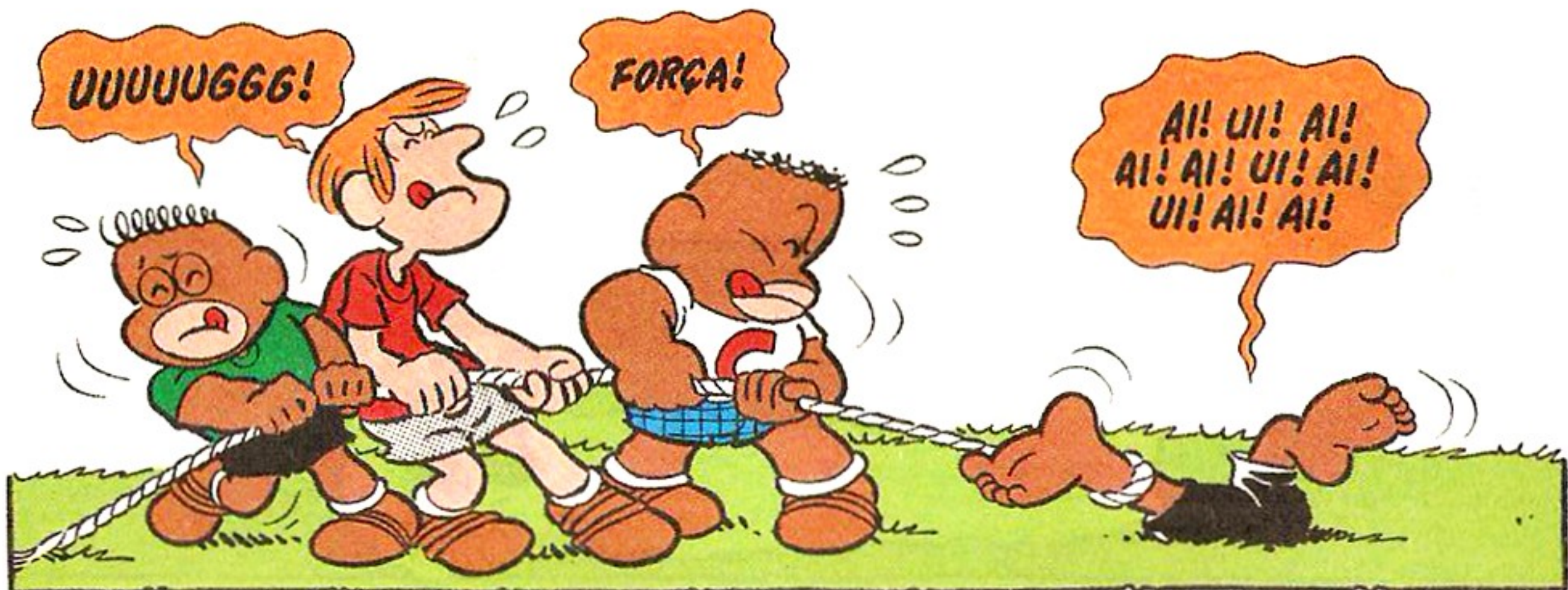
TUM

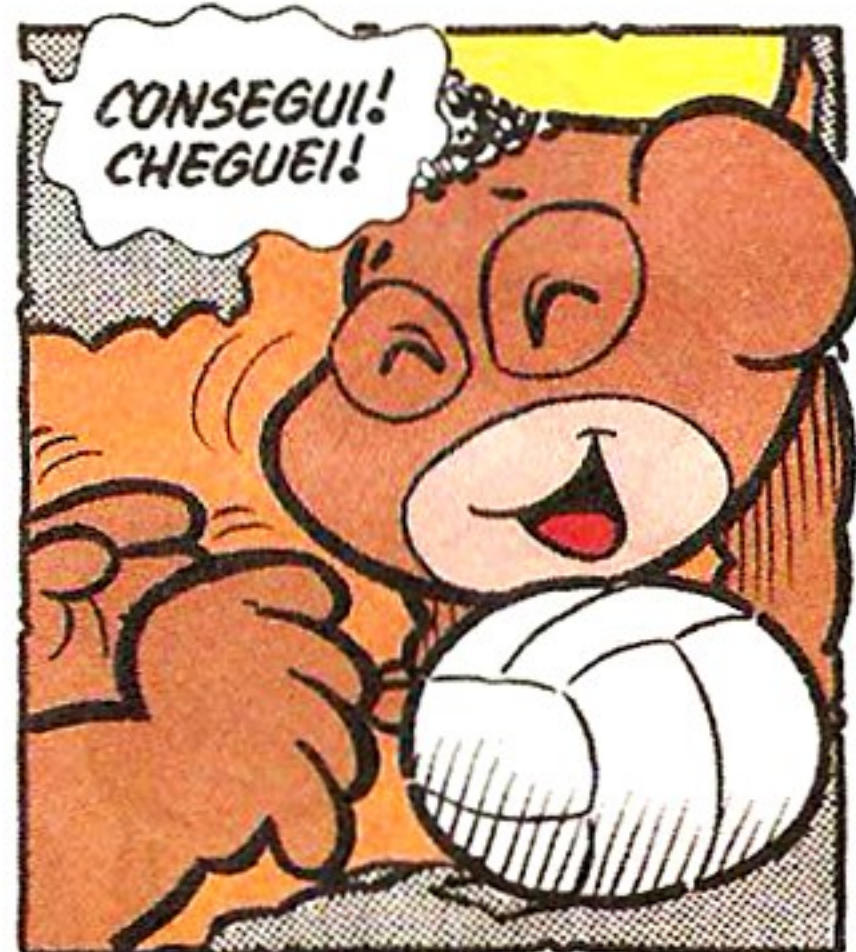
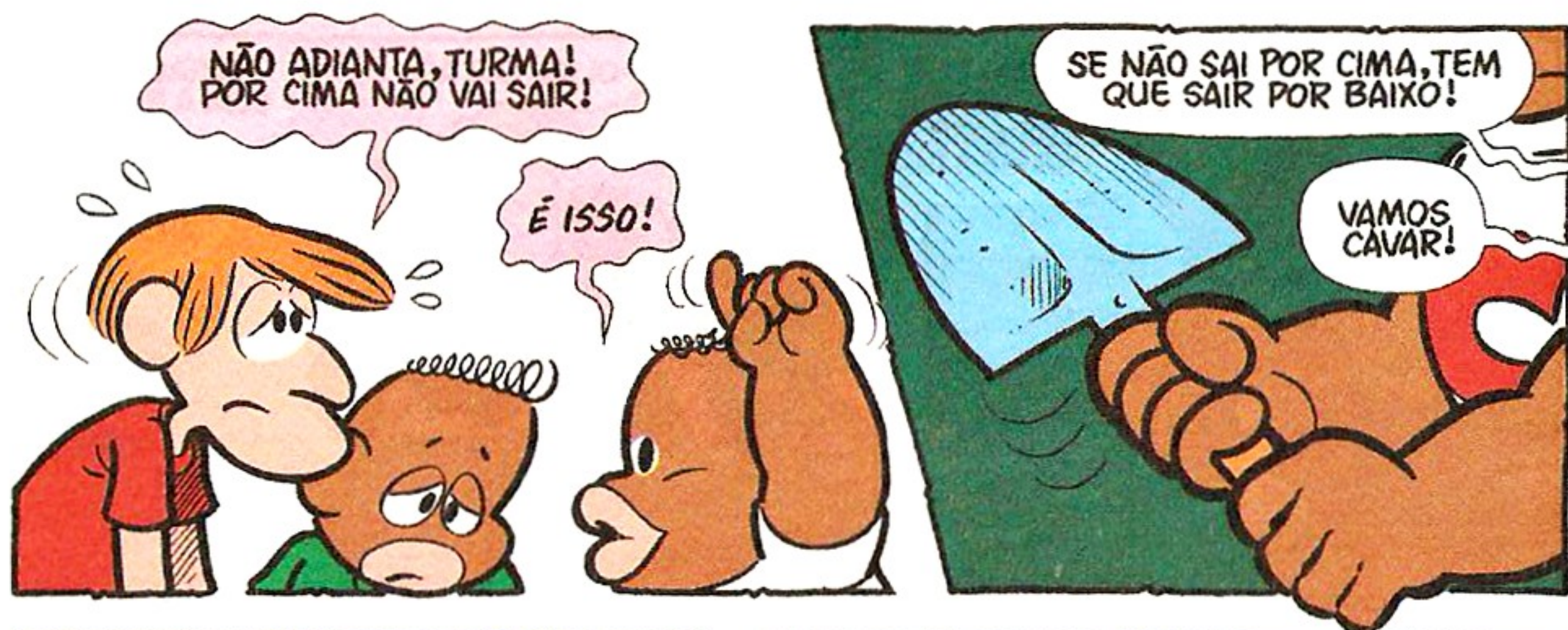


NÃO SAIA DAÍ!
EU JÁ VOLTO COM
AJUDA!

TÁ!

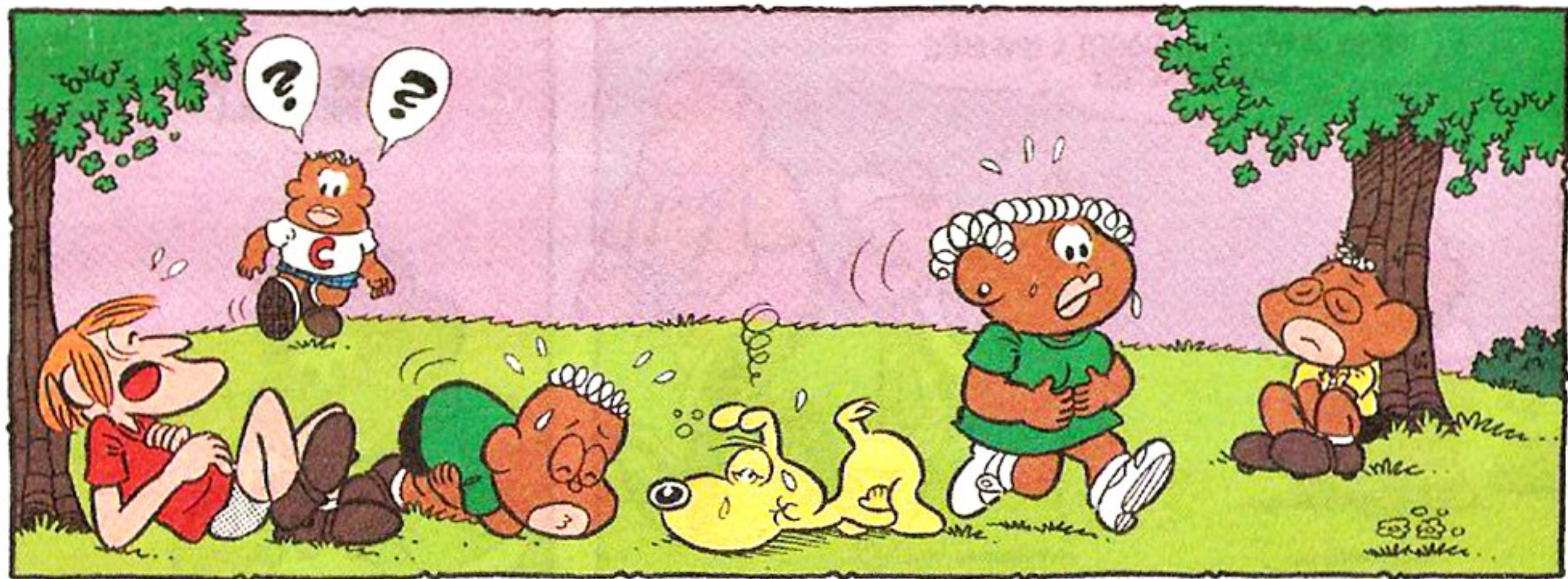


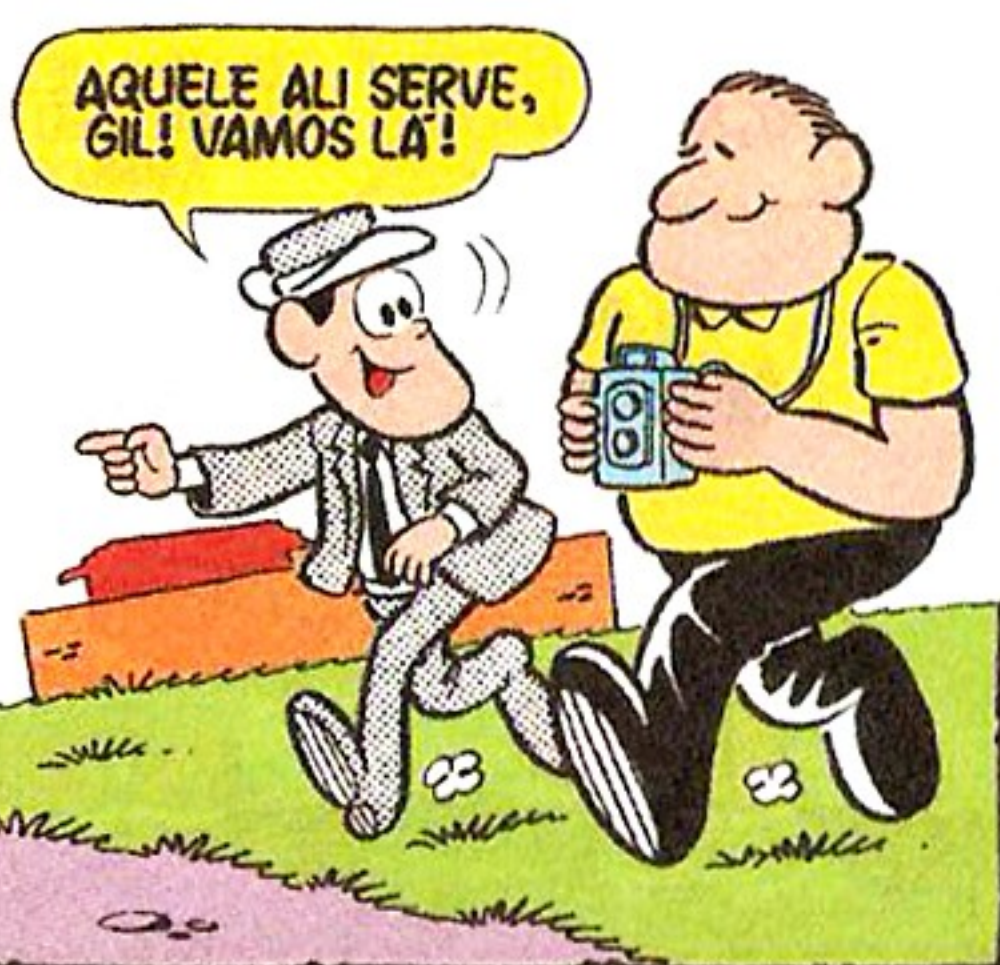




O ANEL DA SORTE

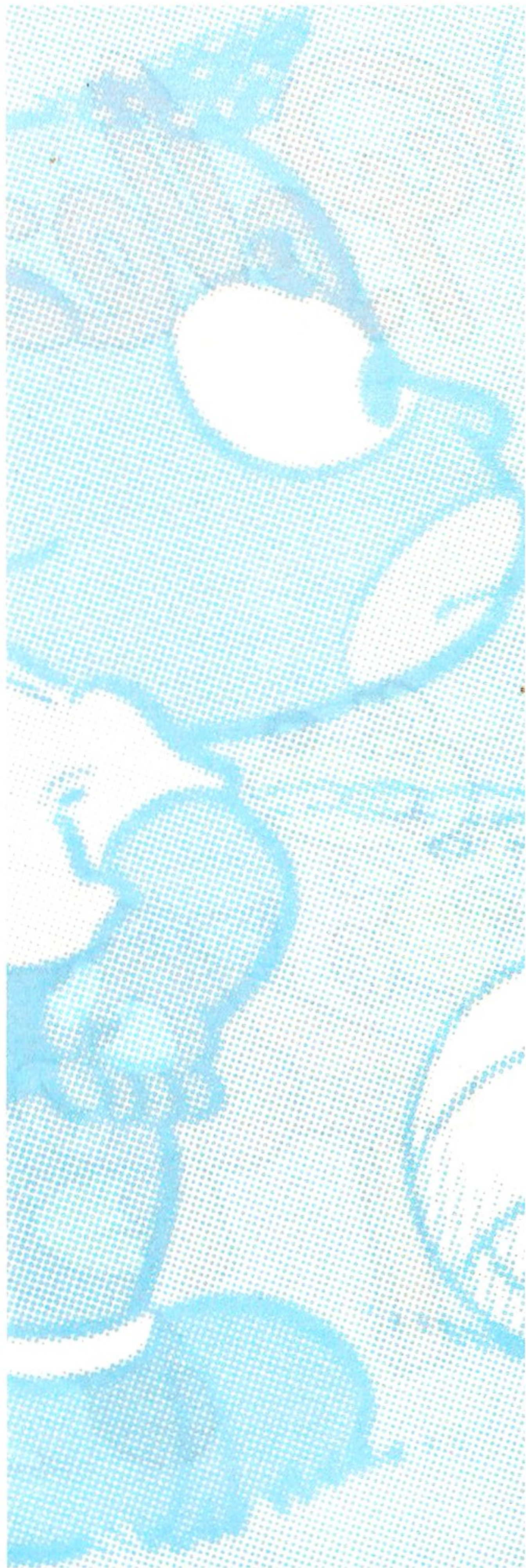
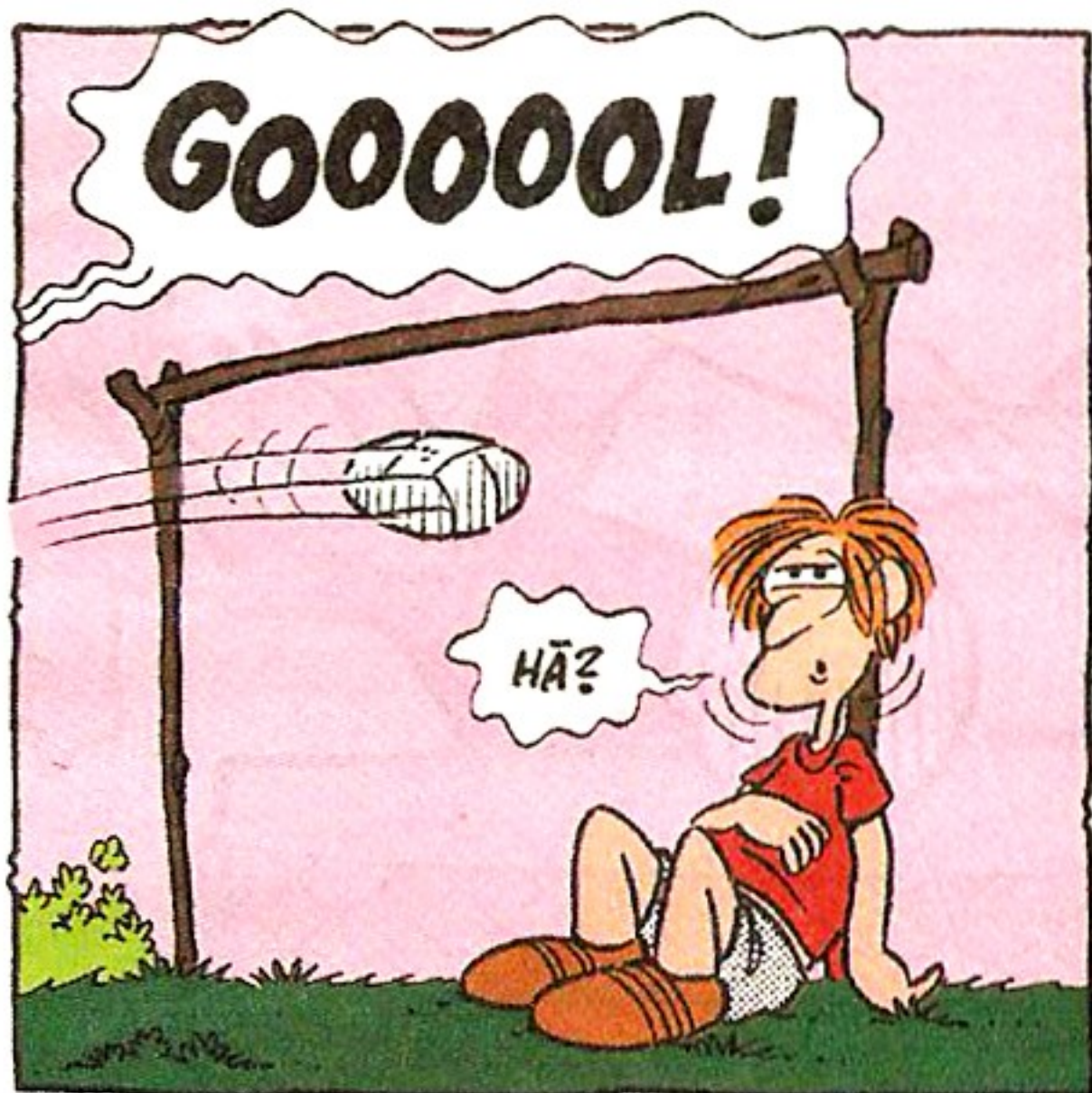




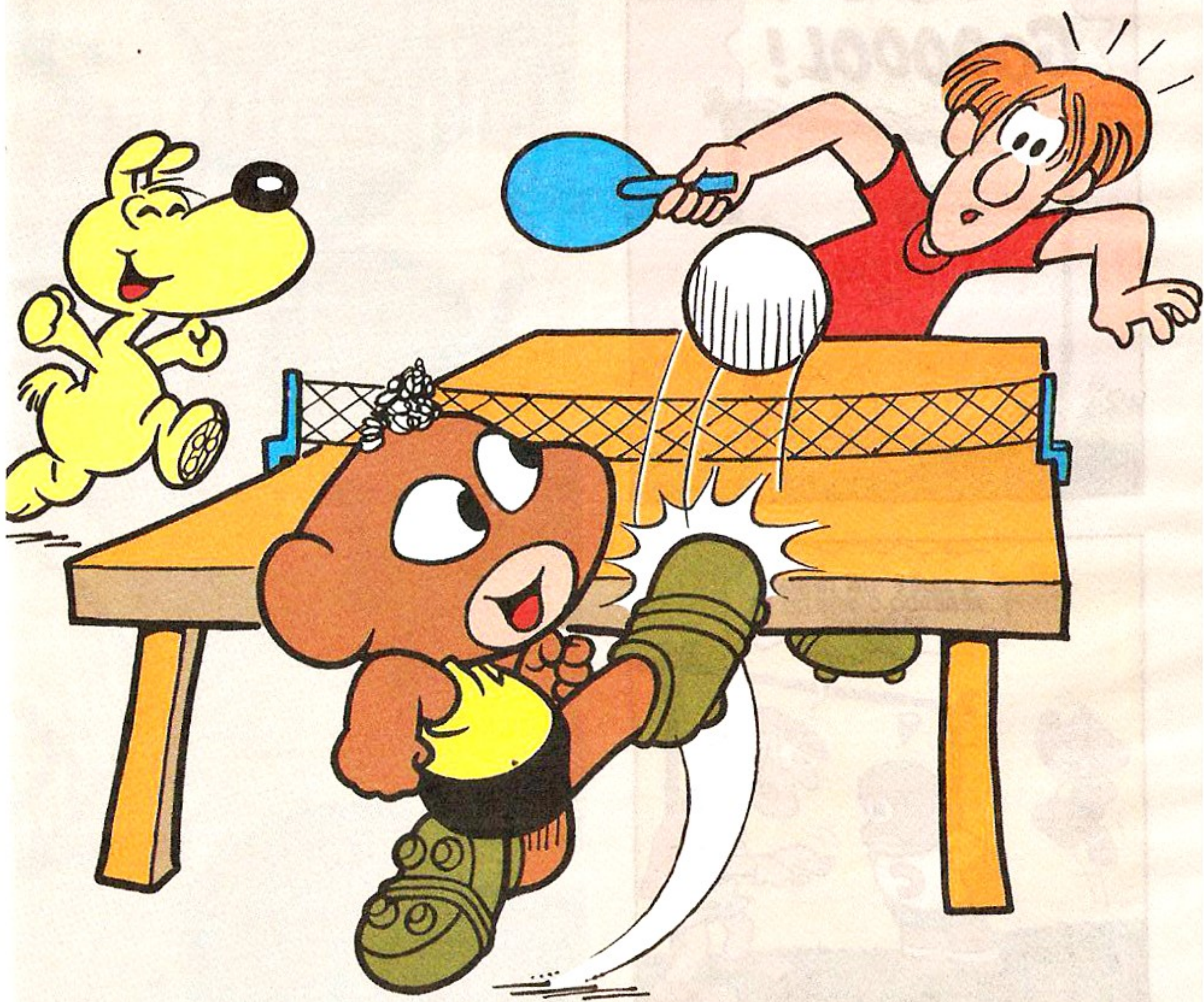








Pelezinho



MAURICIO

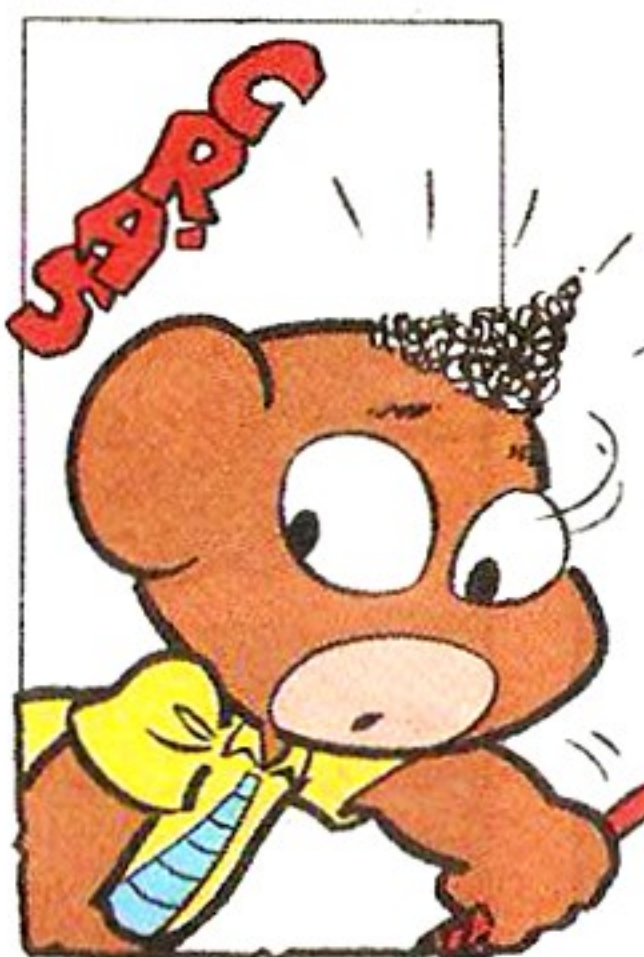
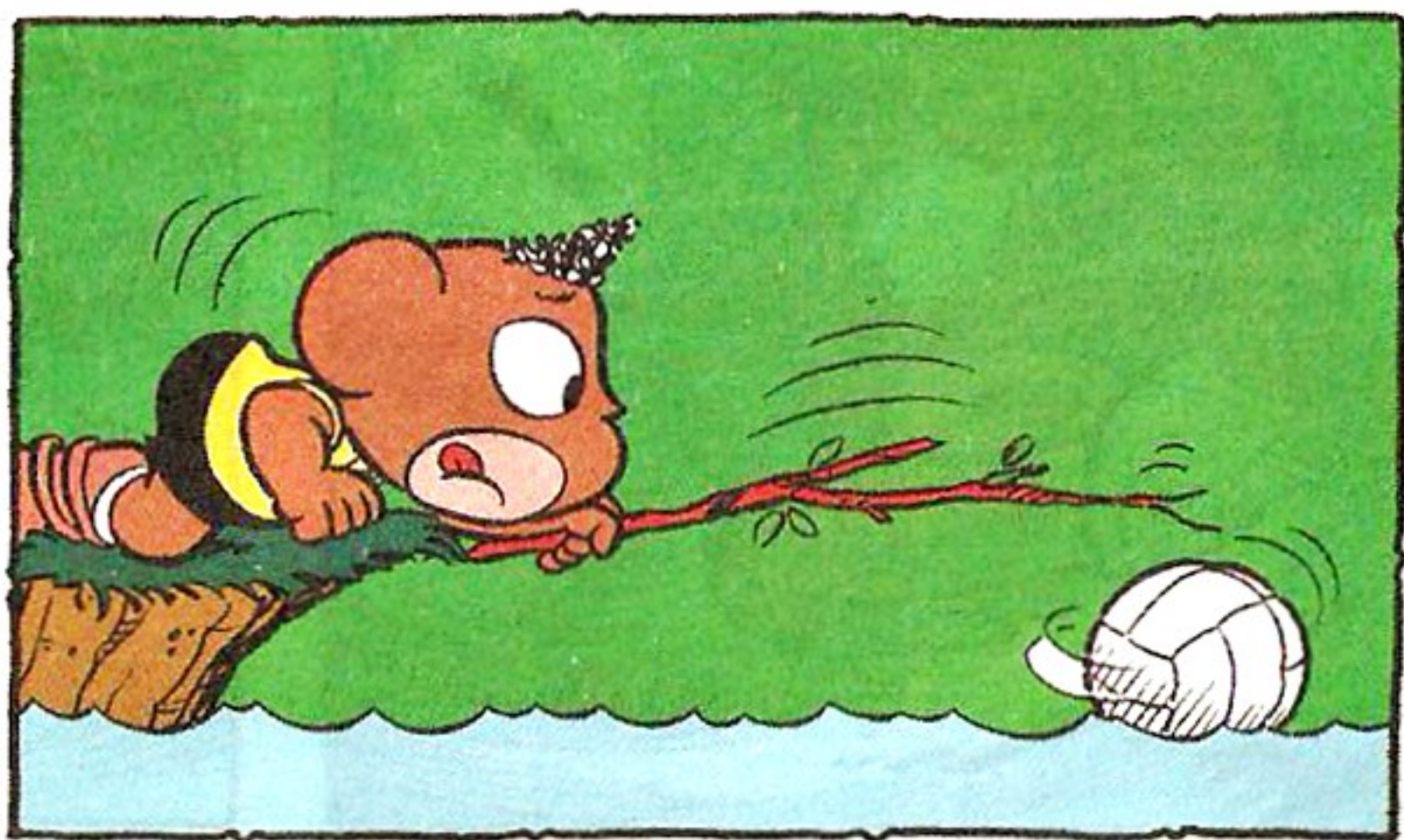
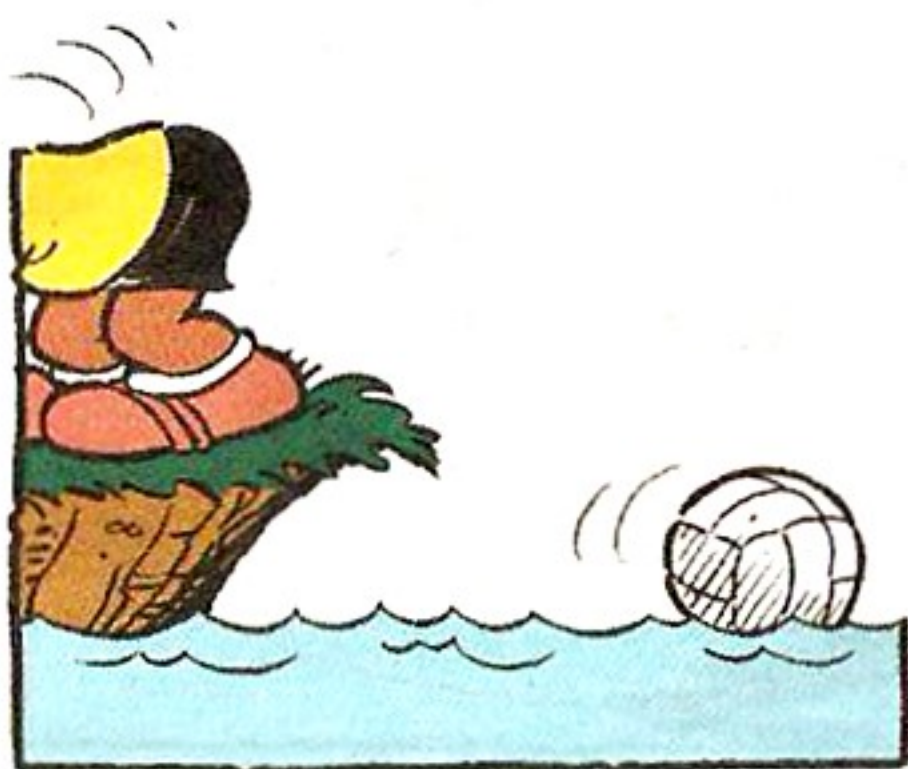
PELEZINHO e O MONSTRO DE DUAS CABEÇAS

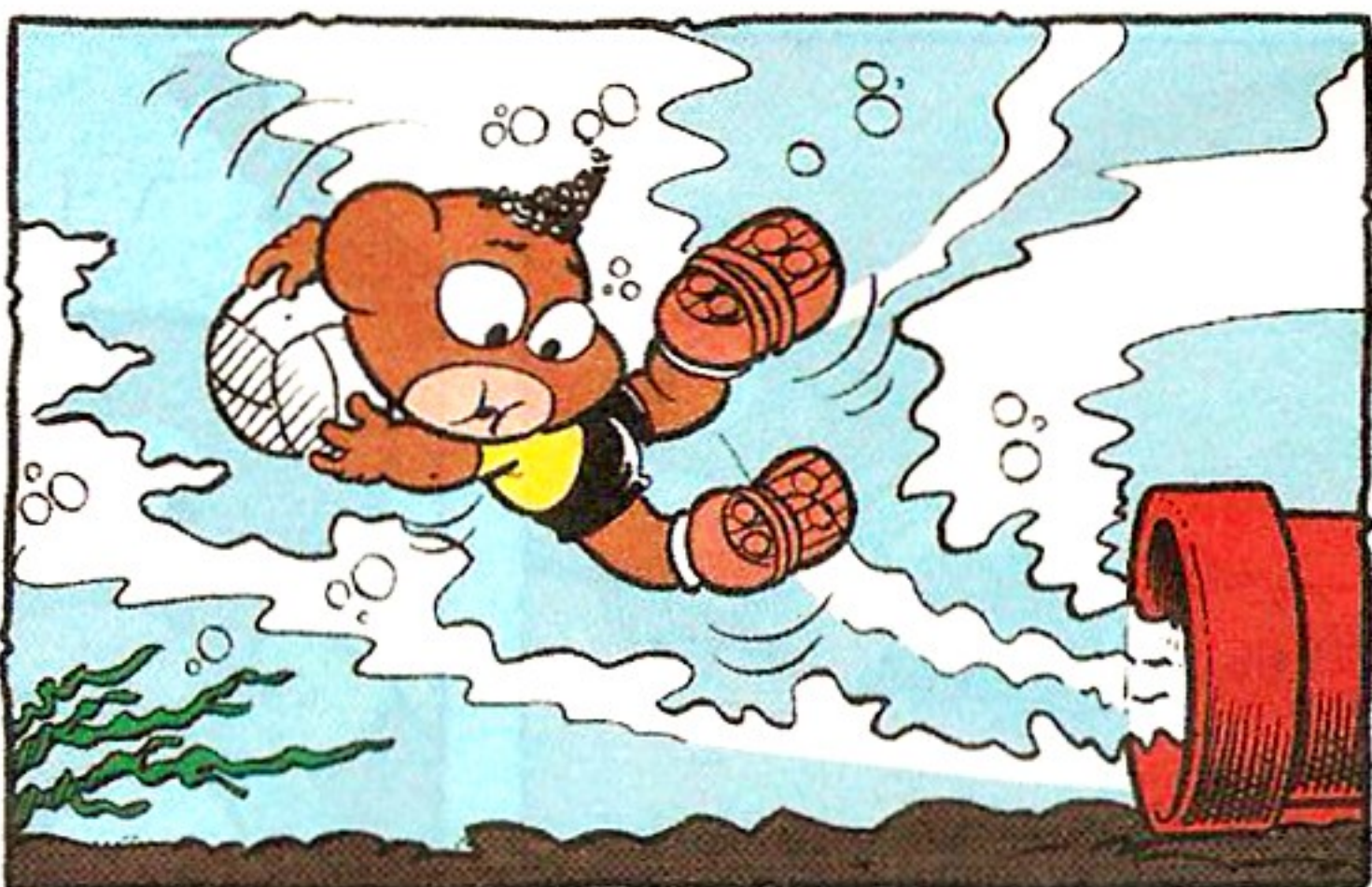
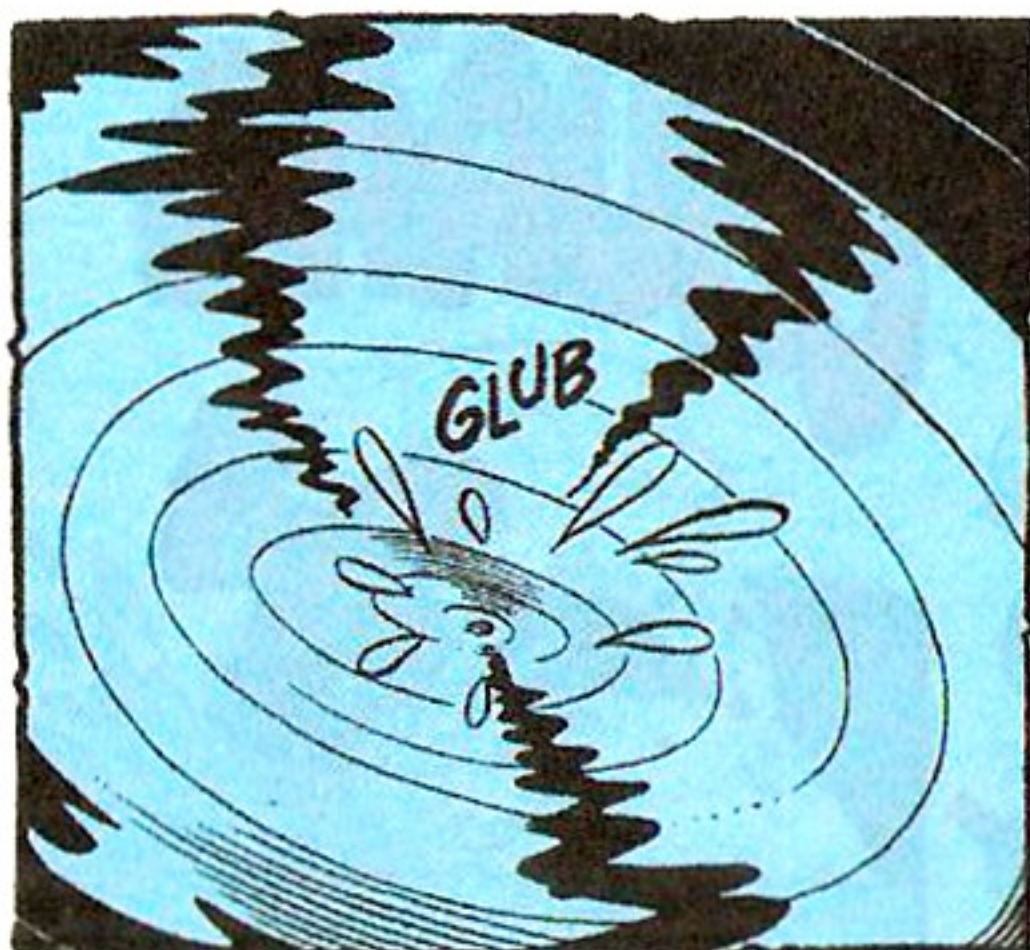


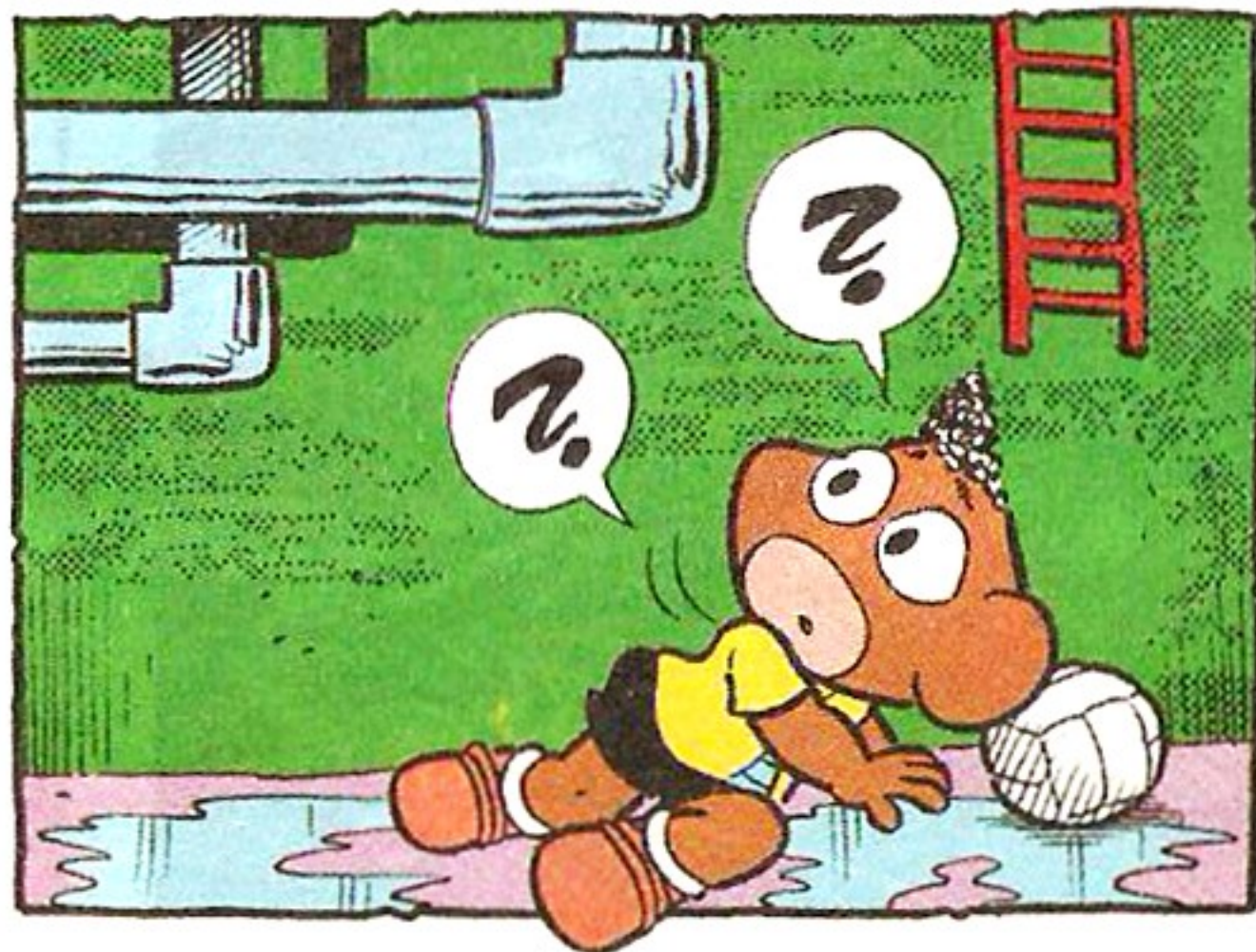
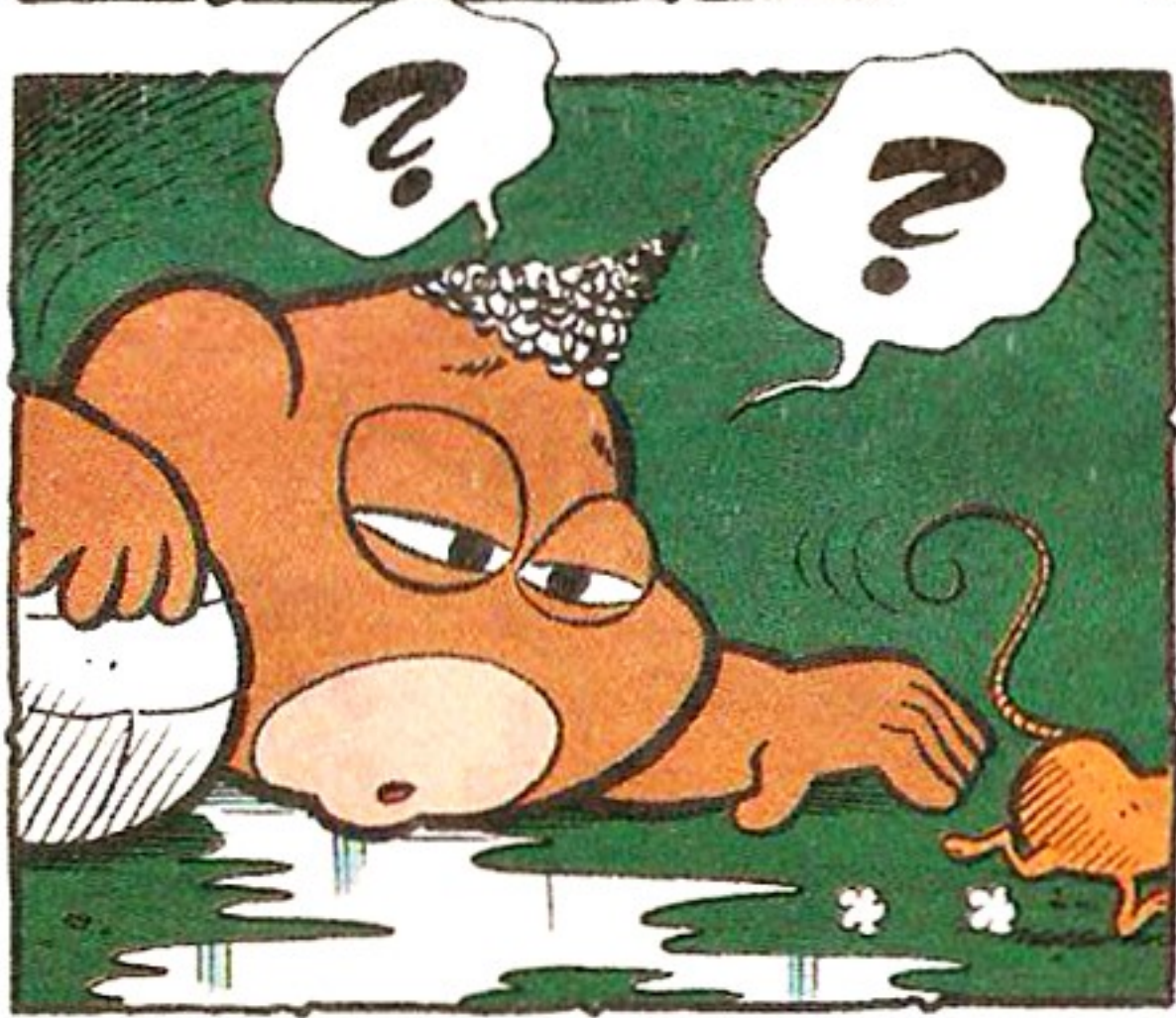
PIACHA

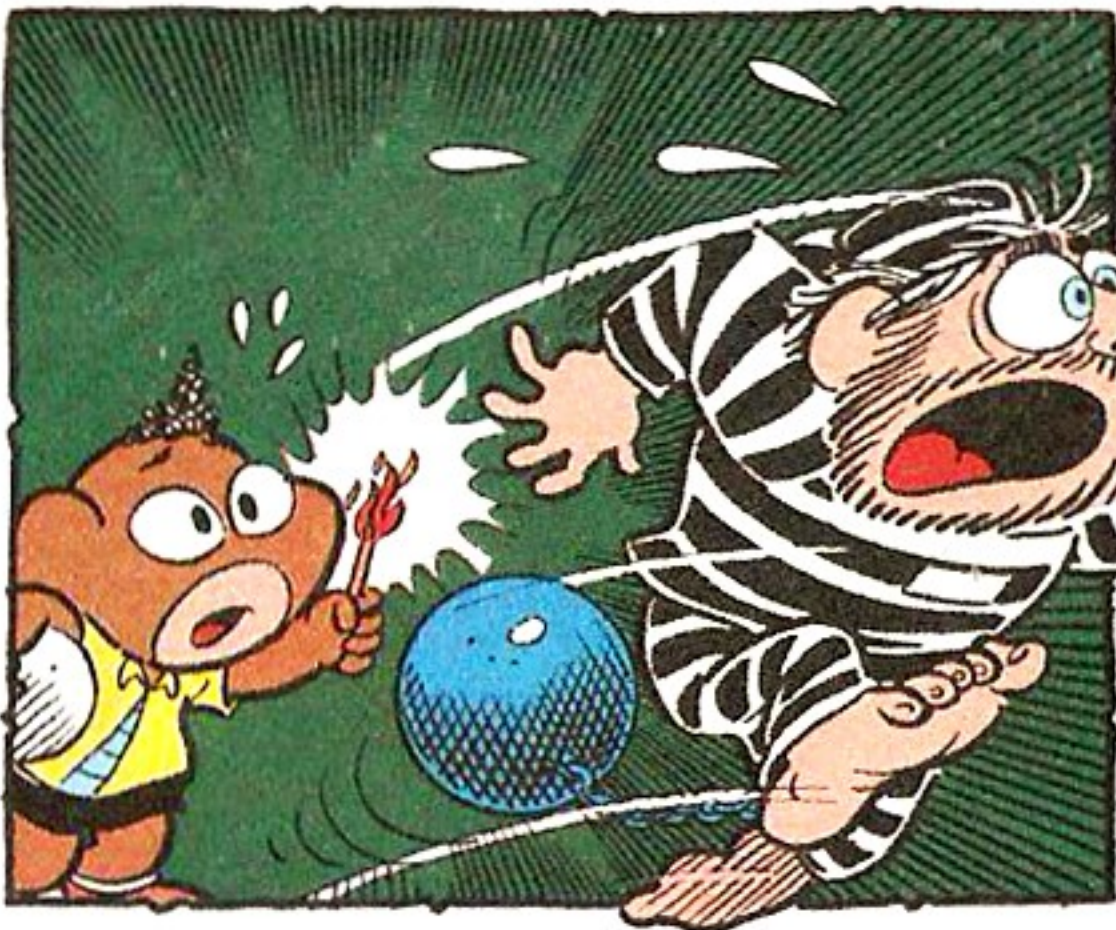
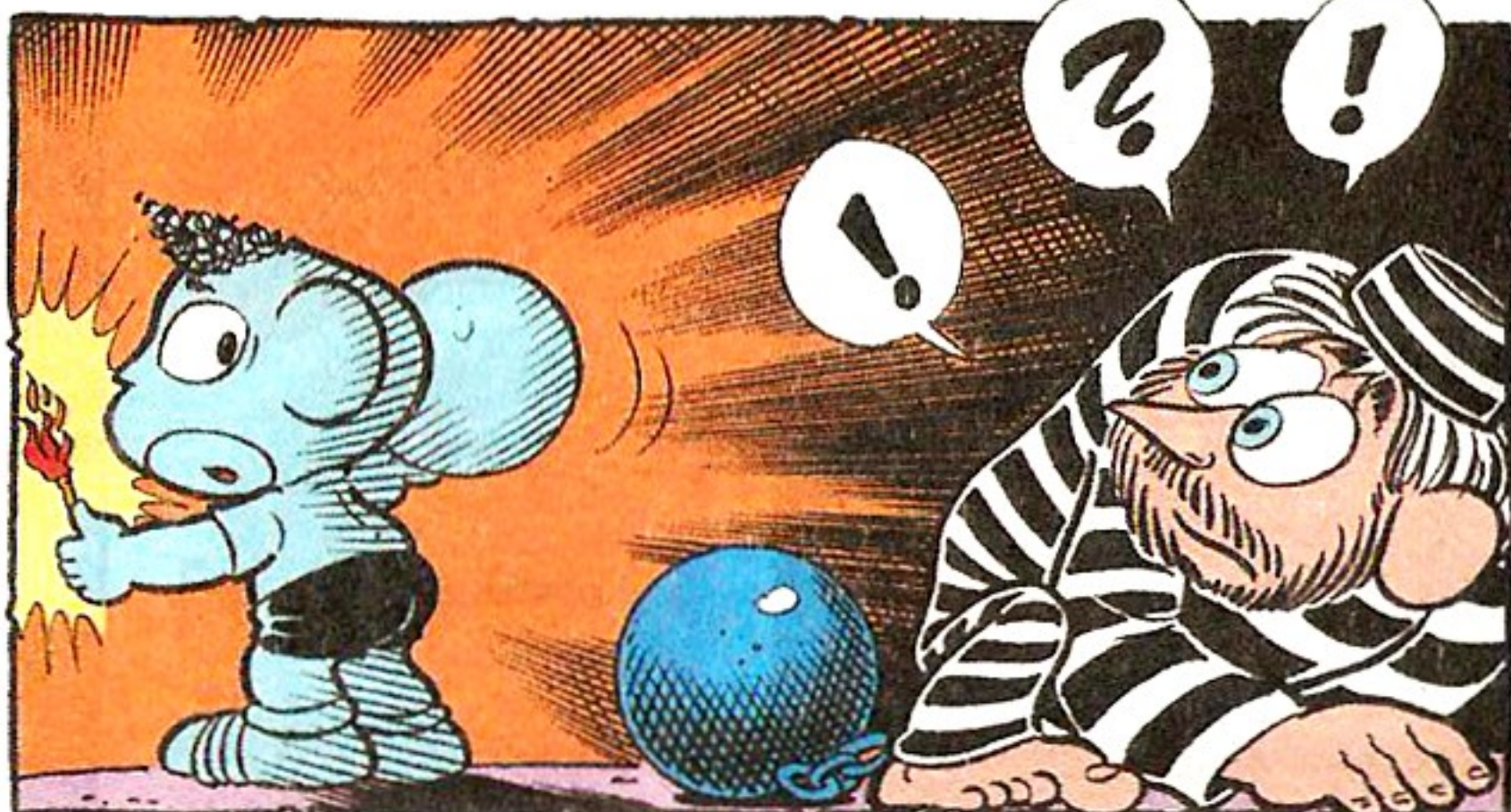
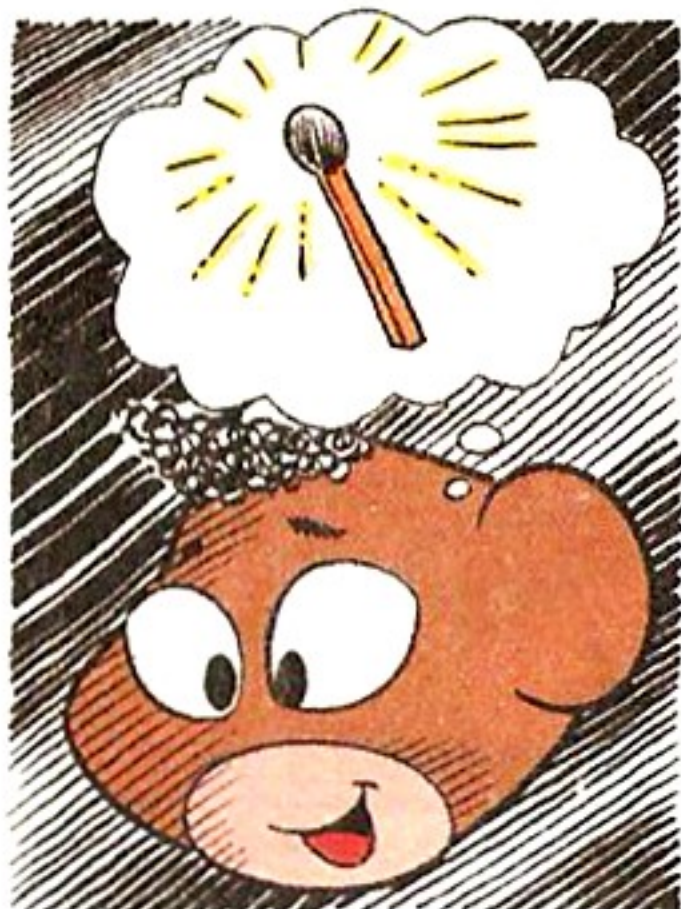
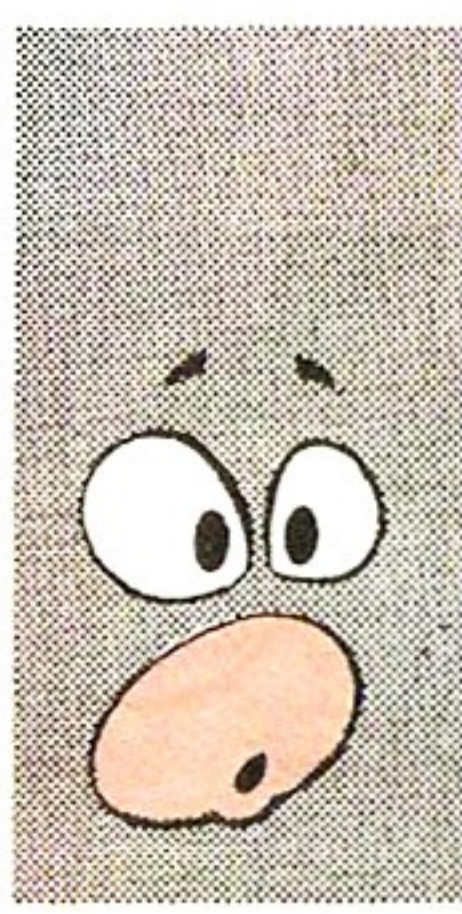
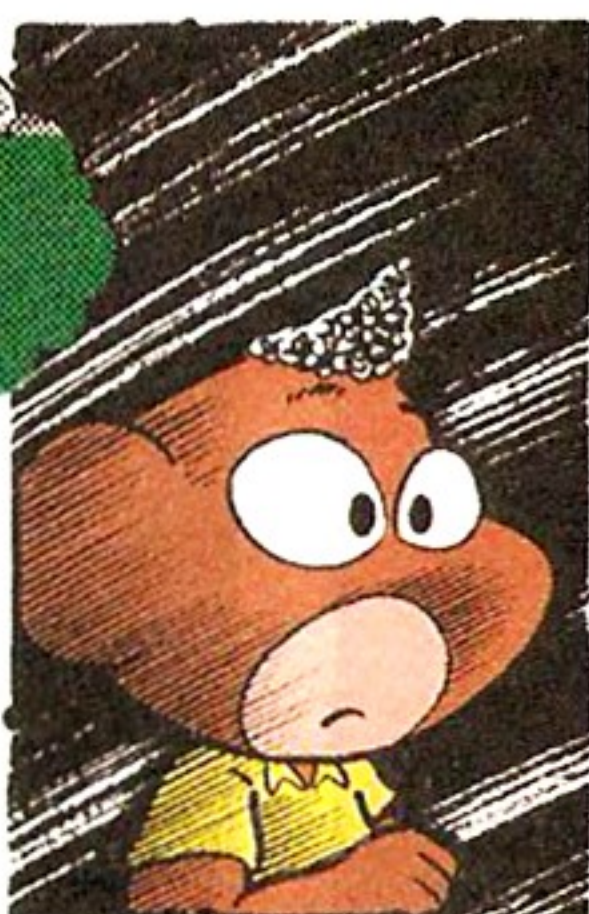


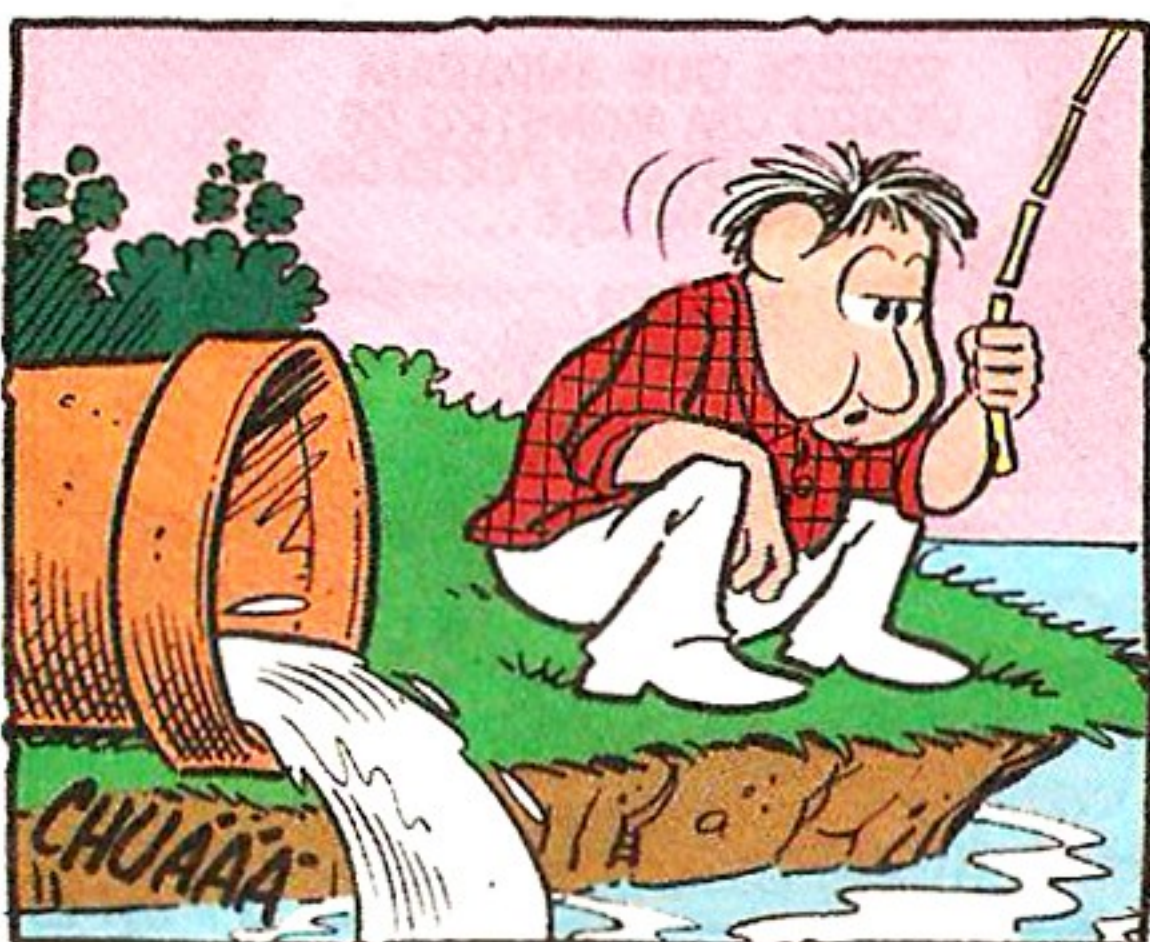
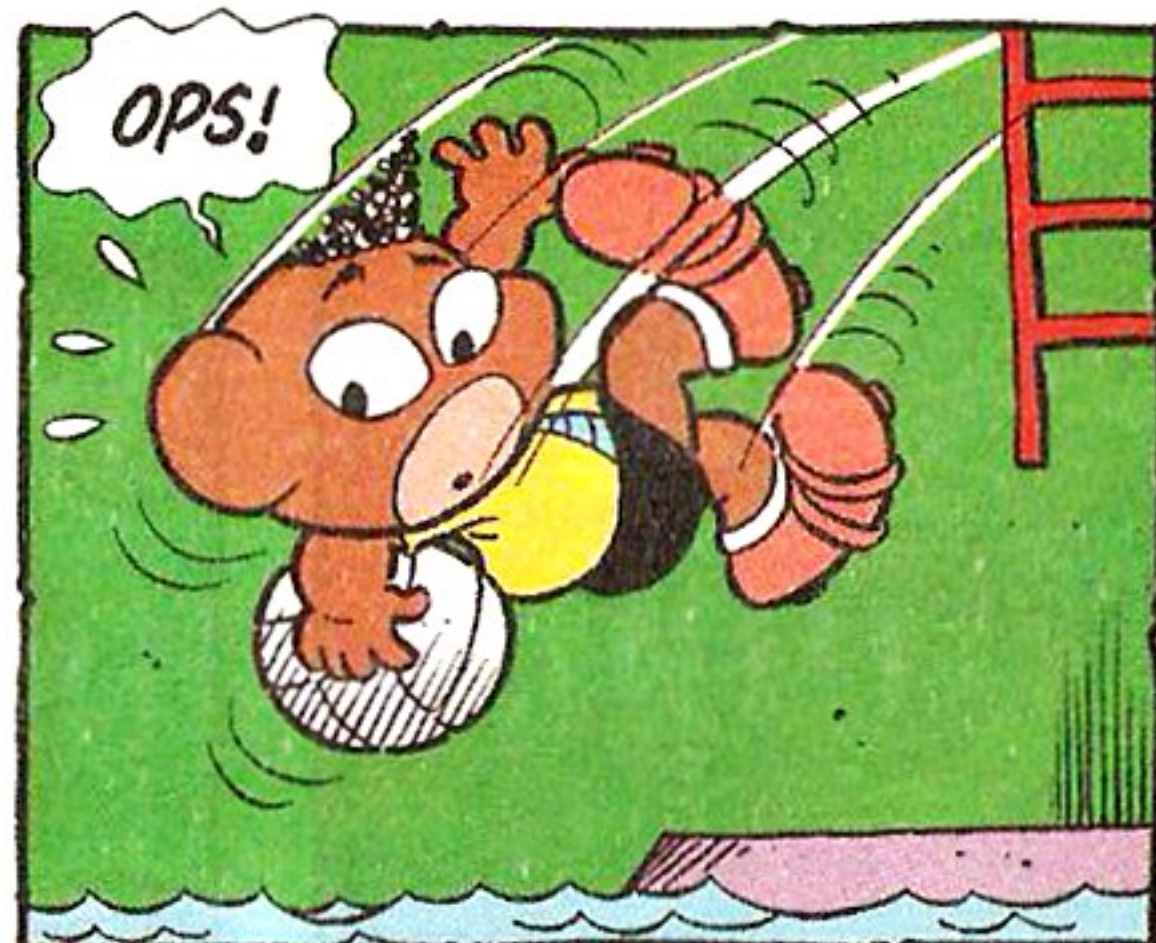
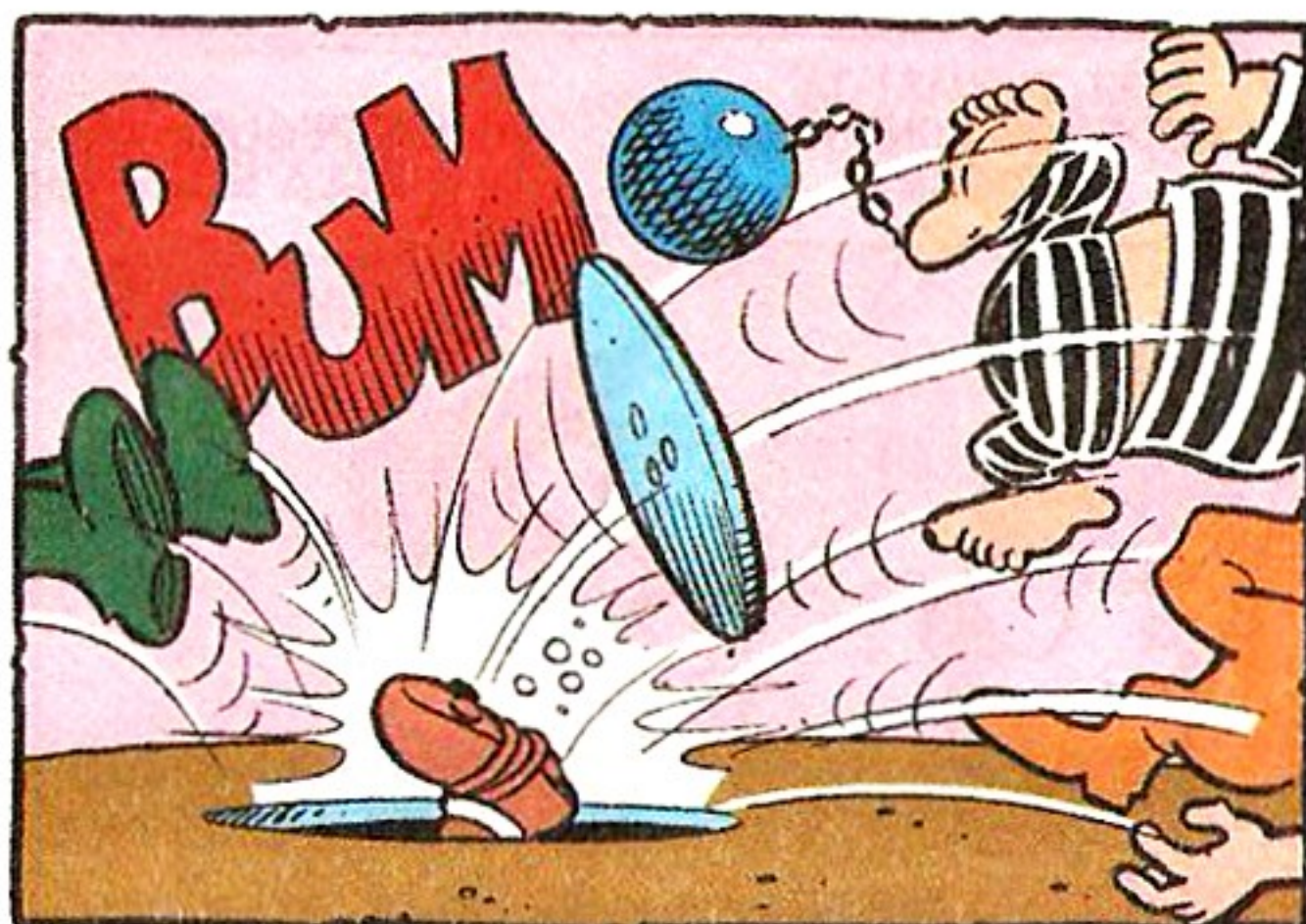
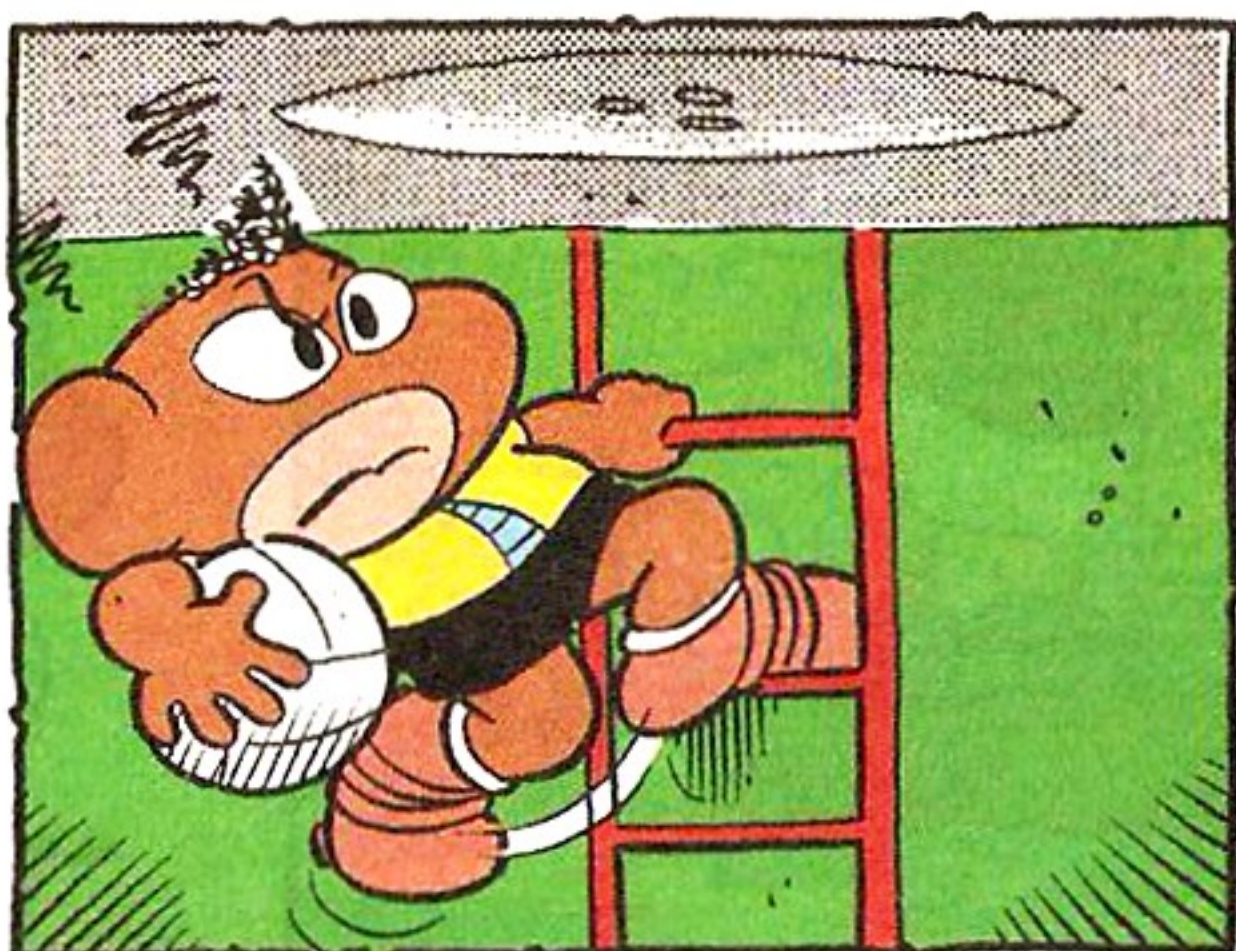
MAXICLO

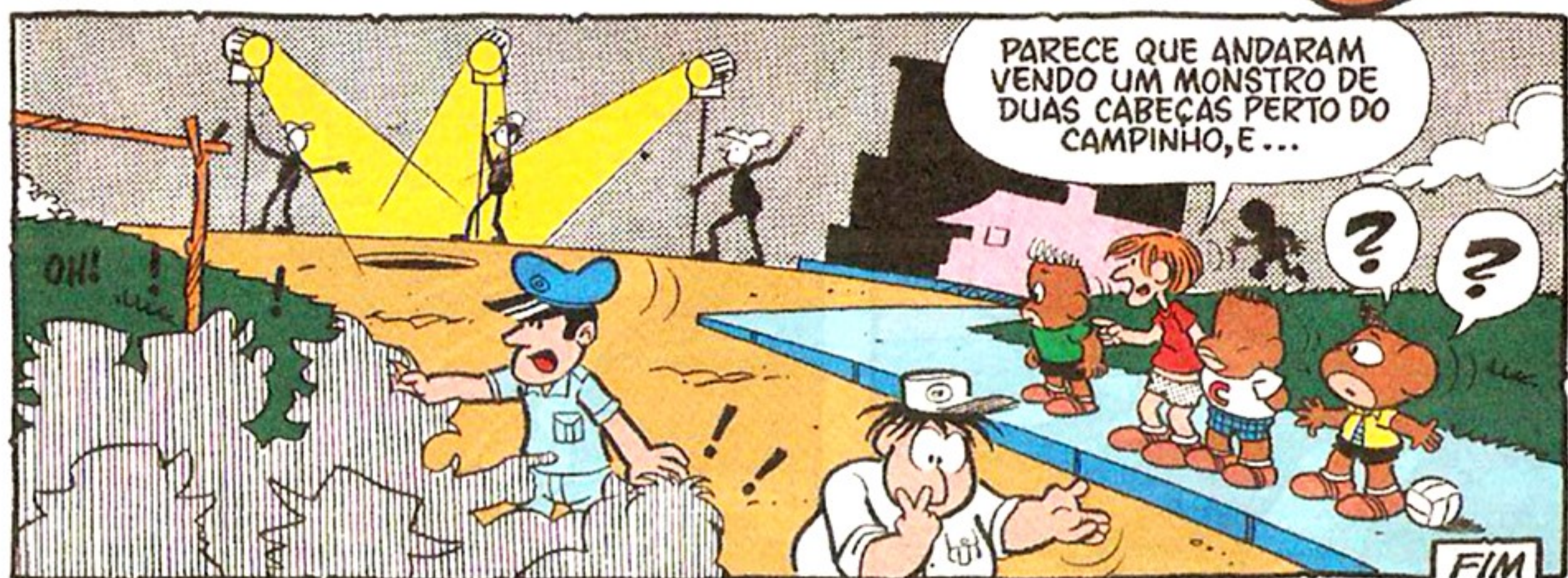






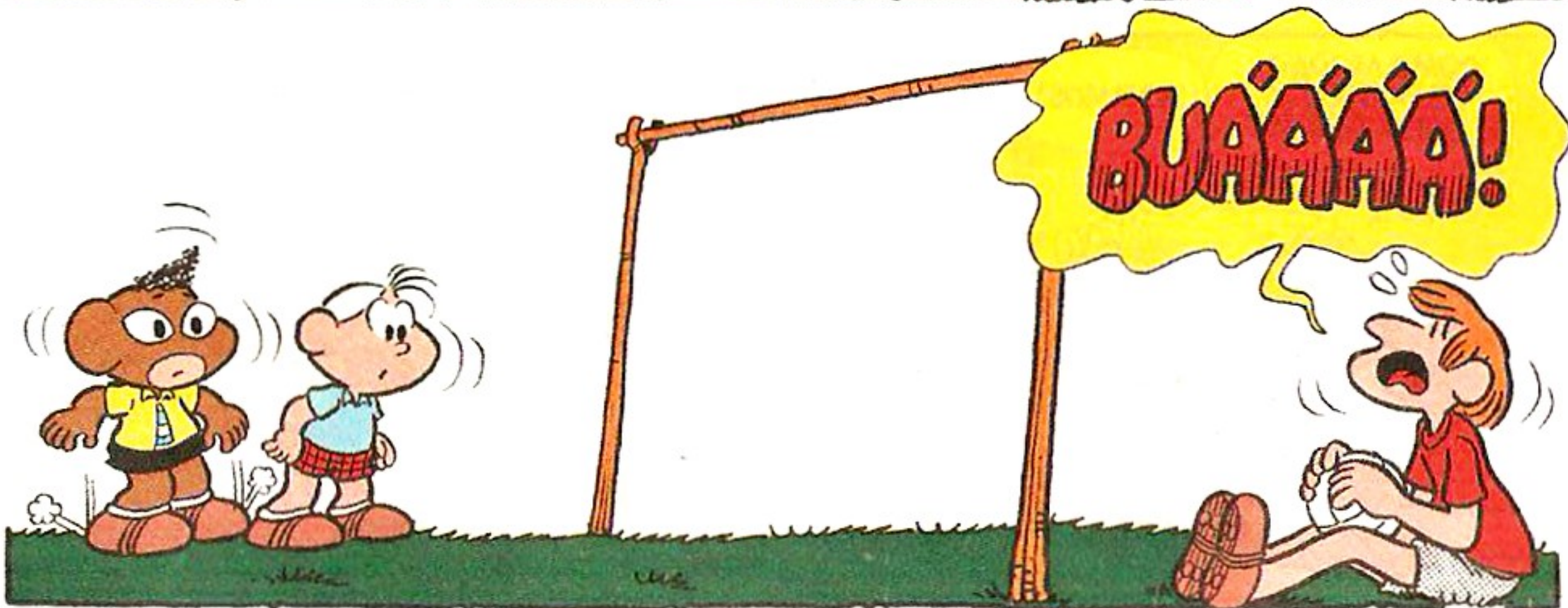
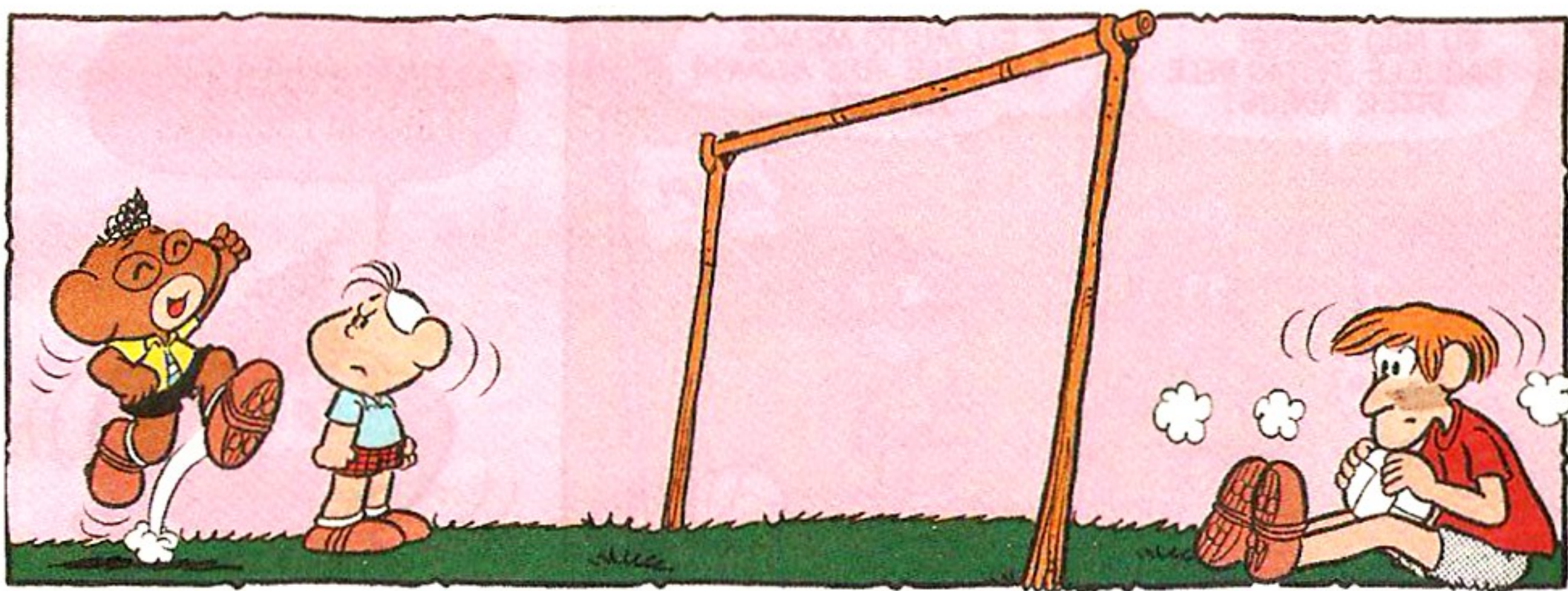


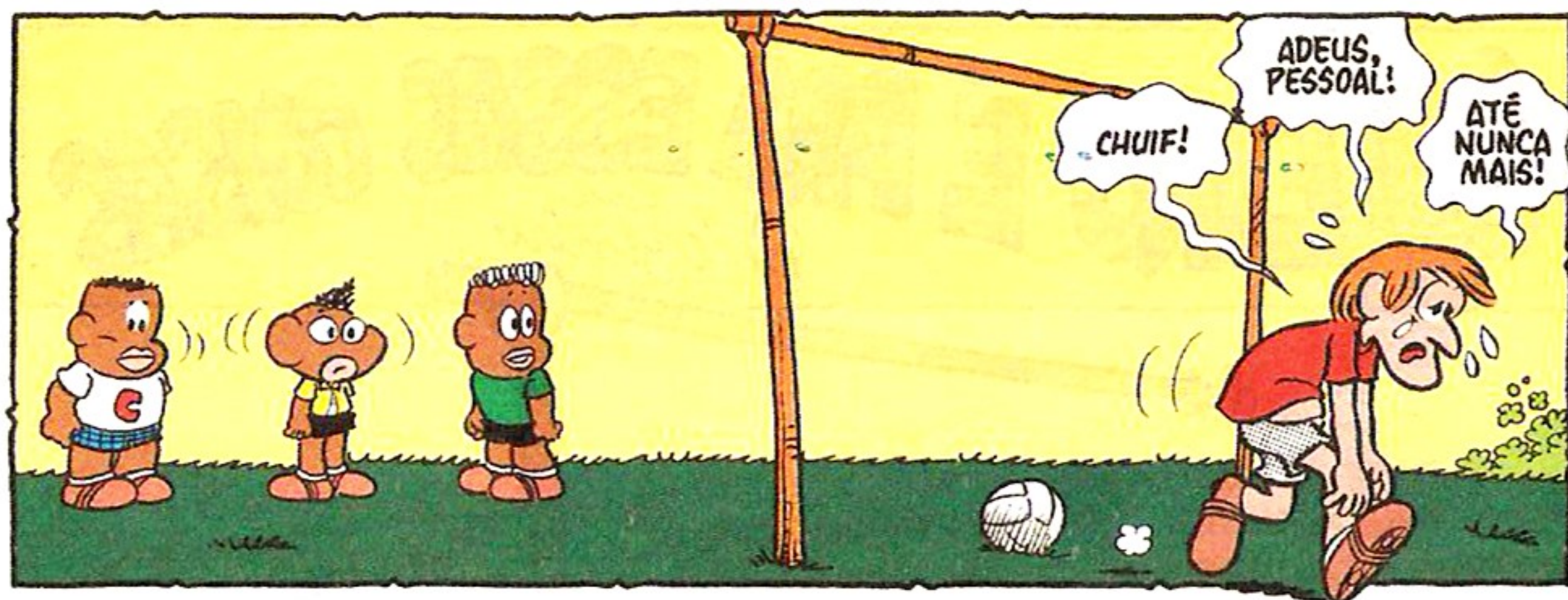


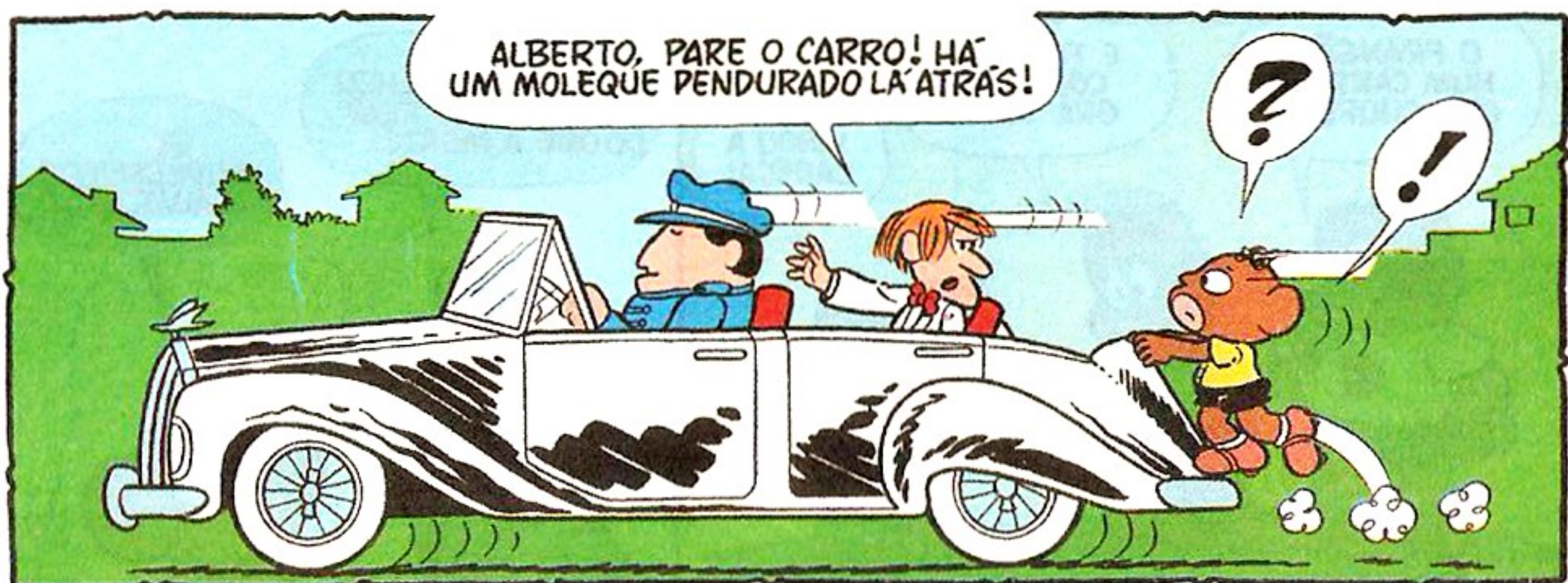
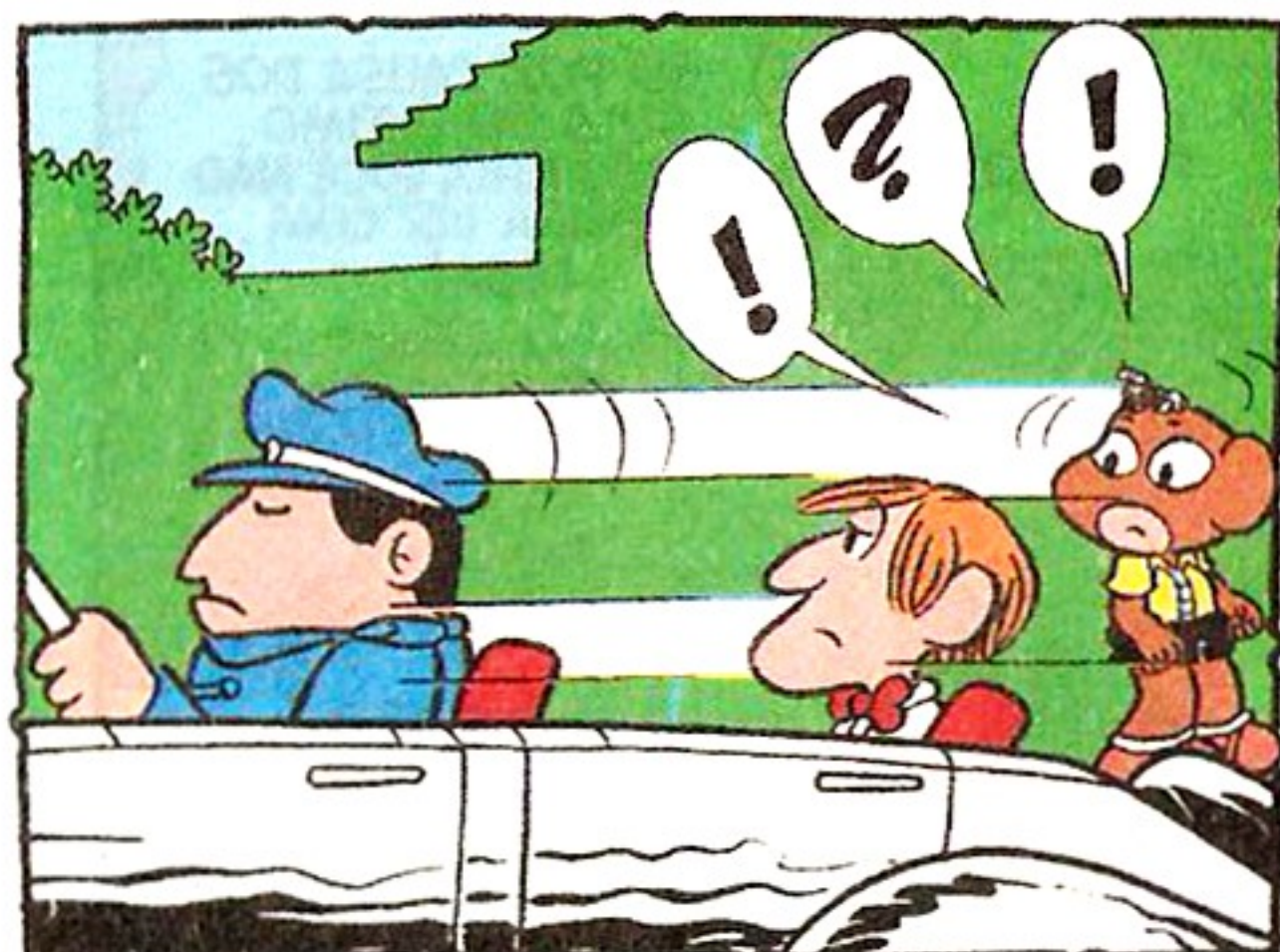


GOLEIRO É PRA ESSAS COISAS

com Pelezinho

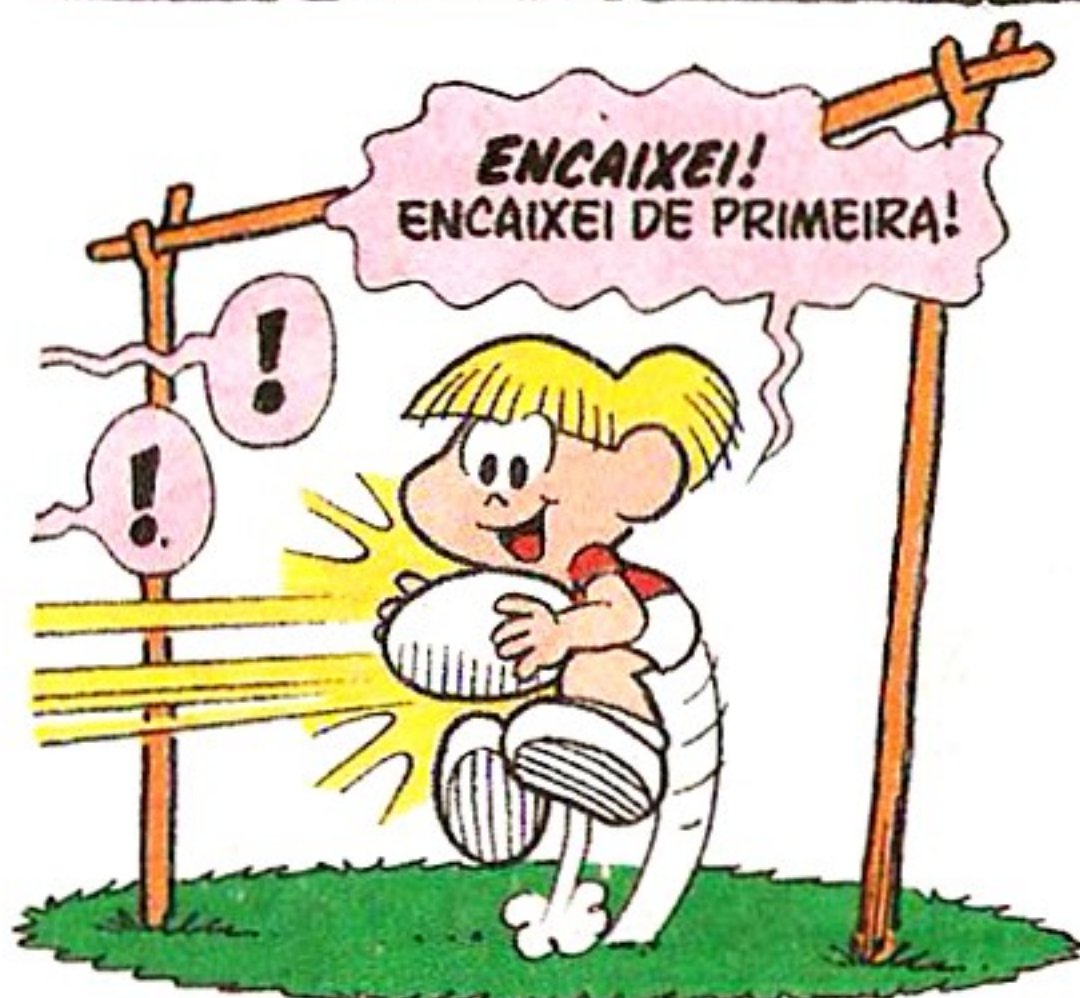












APÓS O PLANO E O JOGO...

ISSO ACONTECE,
GAROTO!

MAS
LEVAR
DE DEZ
A ZERO?

AFUNDEI
O TIME DE
VOCÊS!

O FRANGÃO
LEVAVA DE MAIS
E TODO MUNDO
GOSTAVA DELE
ASSIM MESMO!



POUCO DEPOIS...

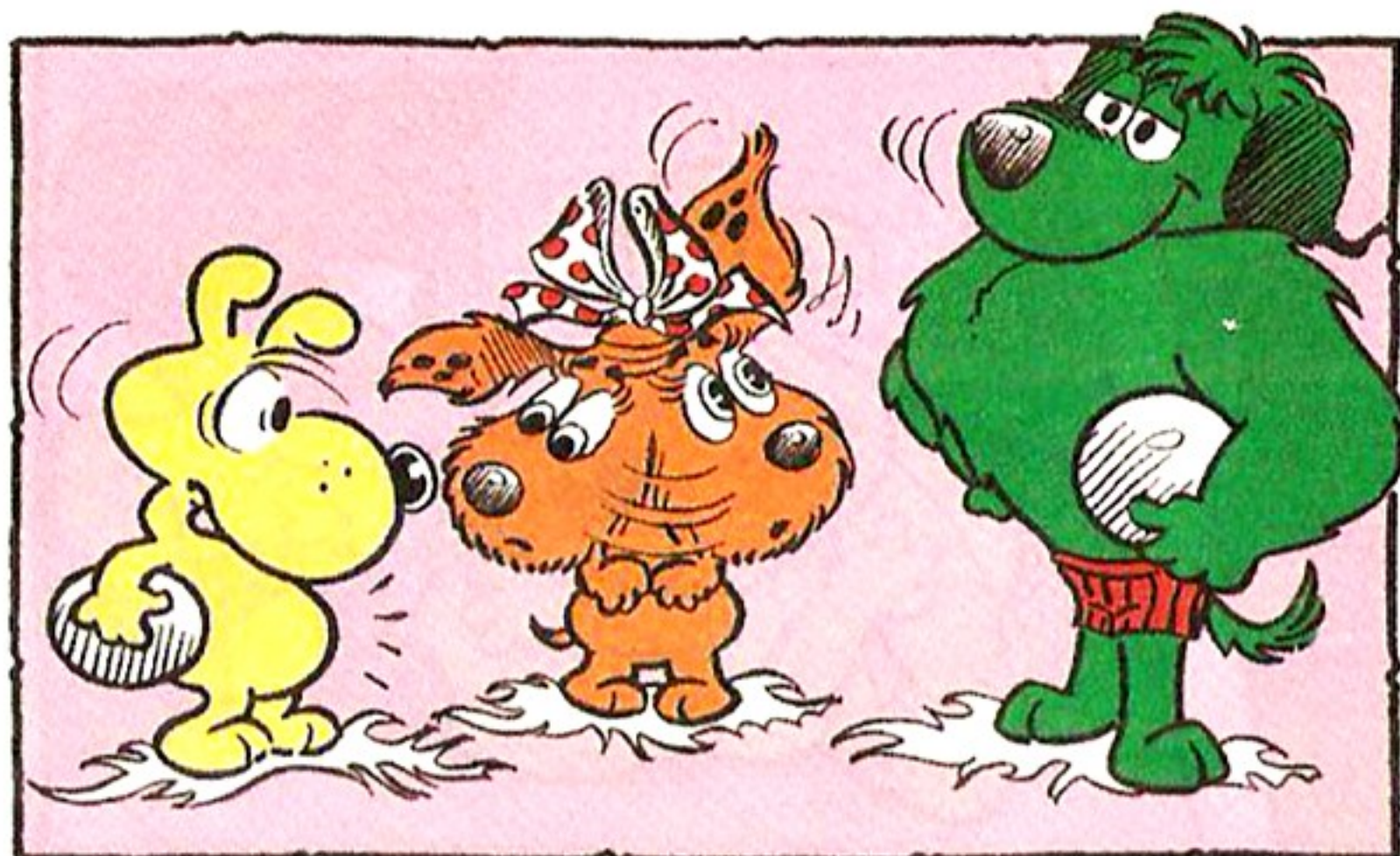
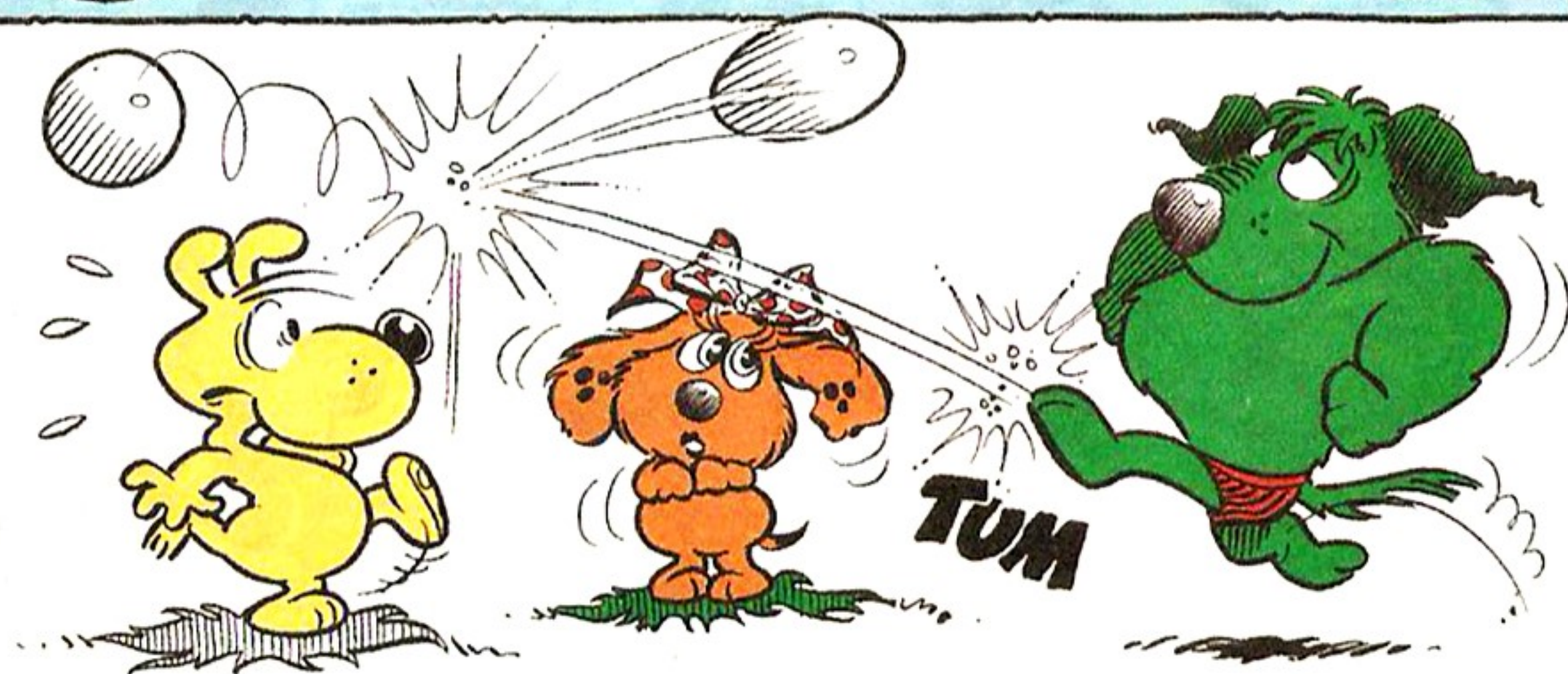
FRANGÃO!

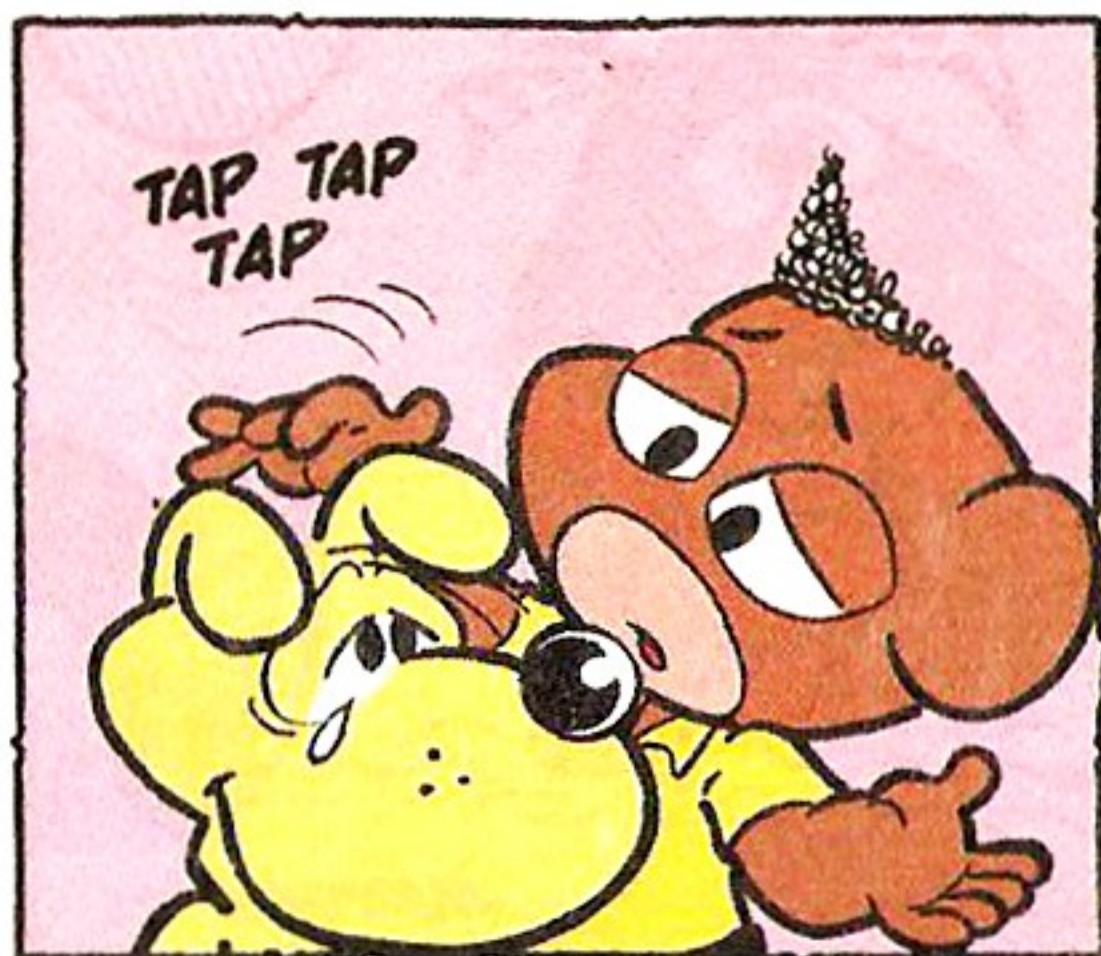
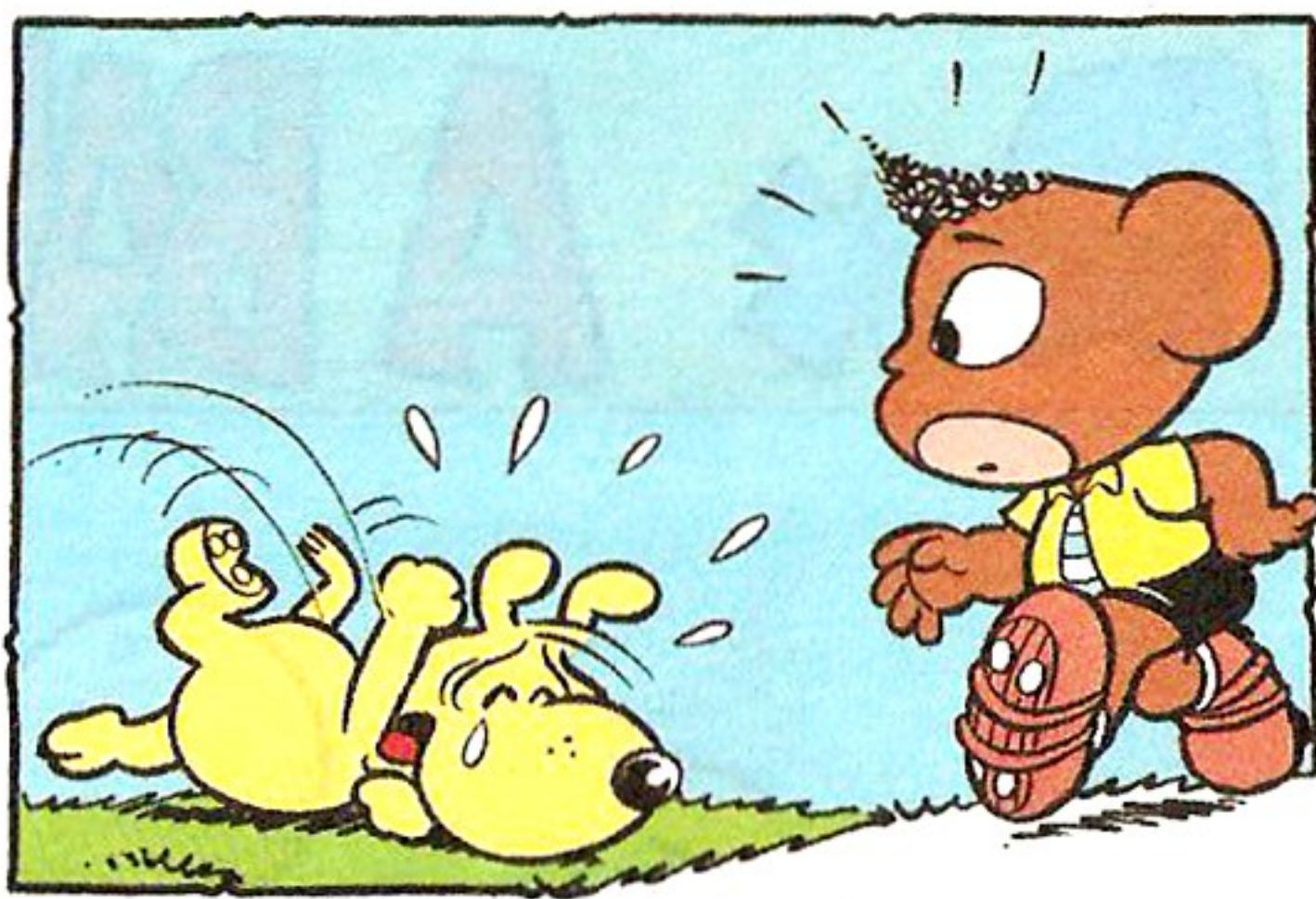
OI, TURMA!



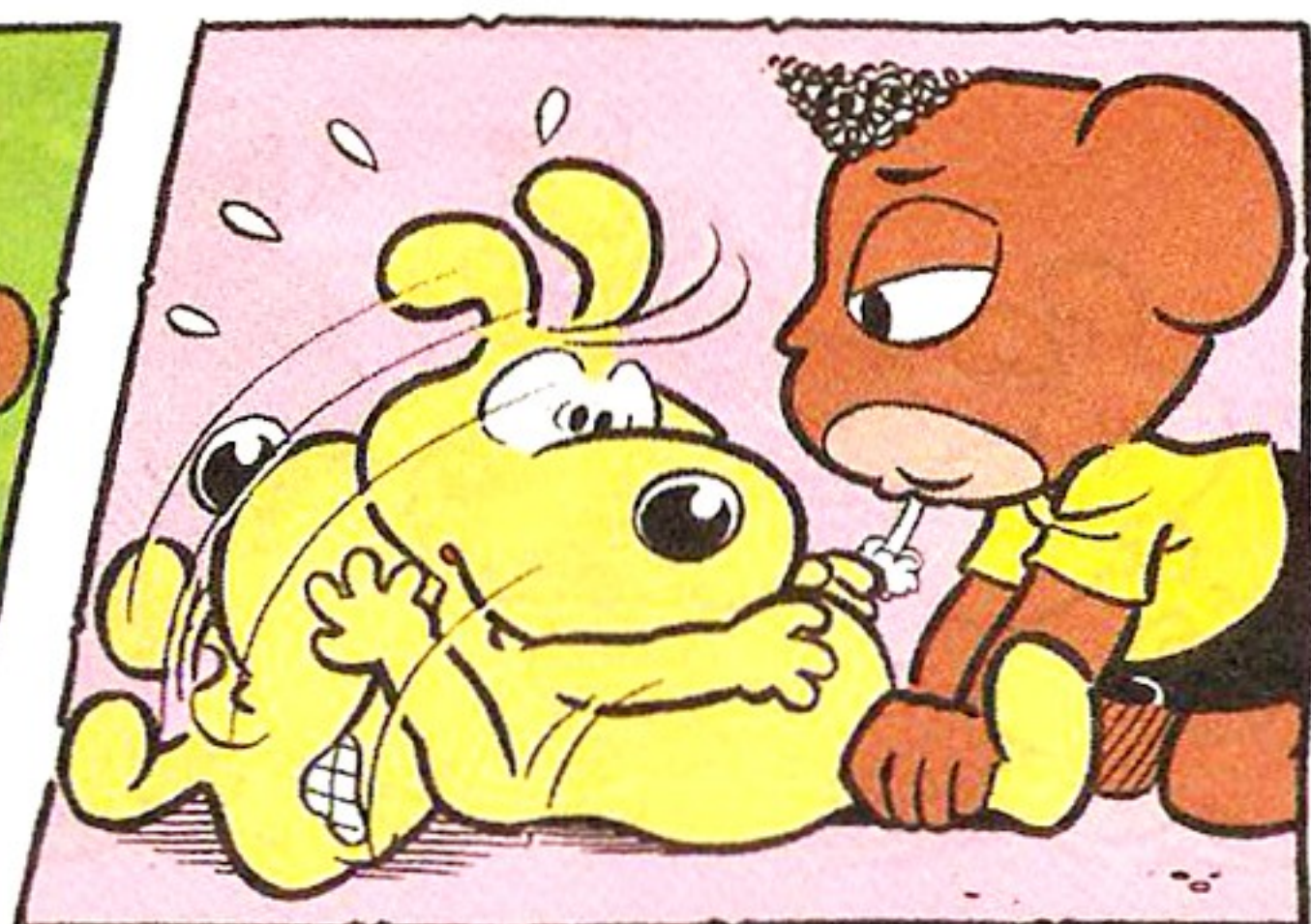
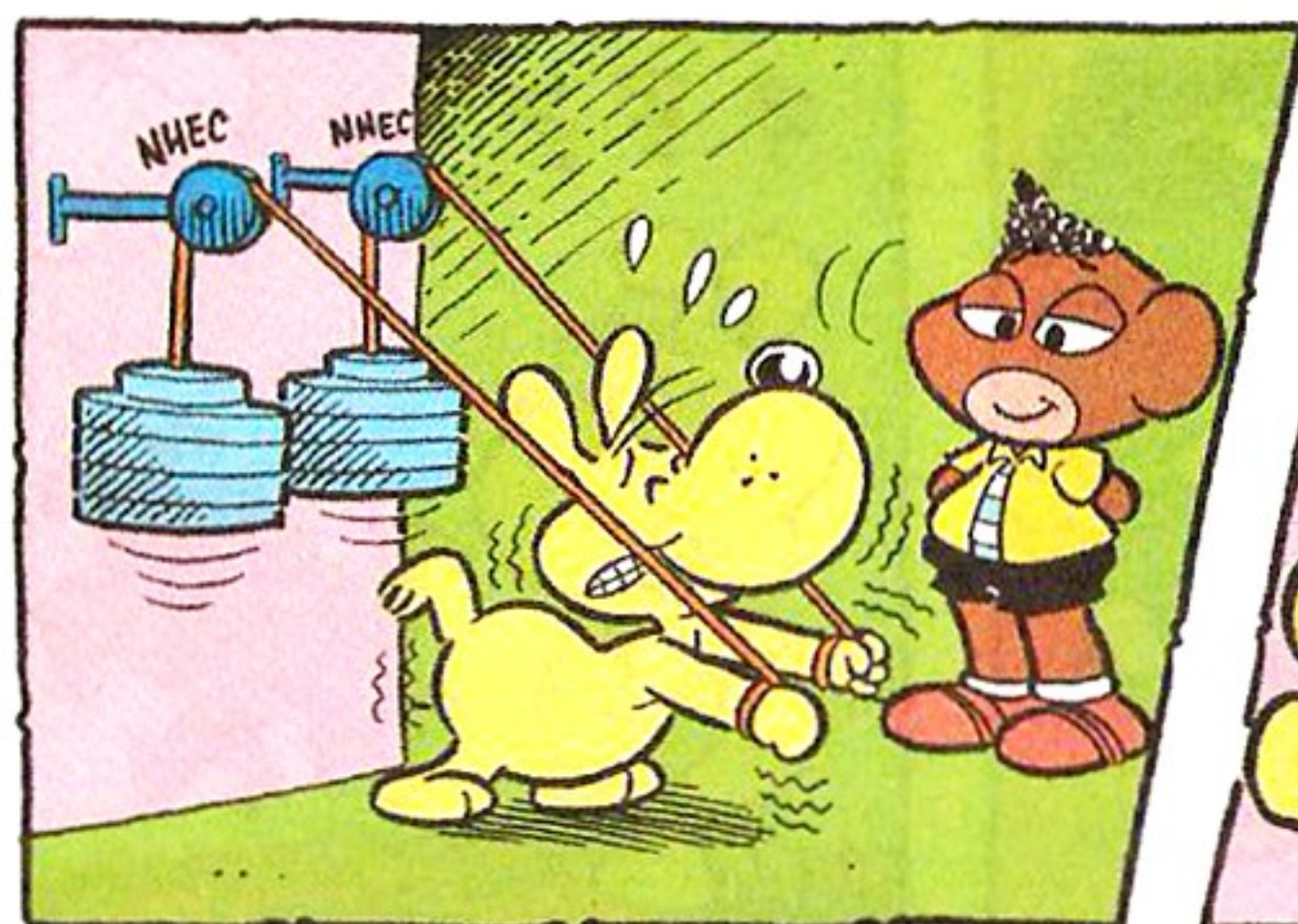
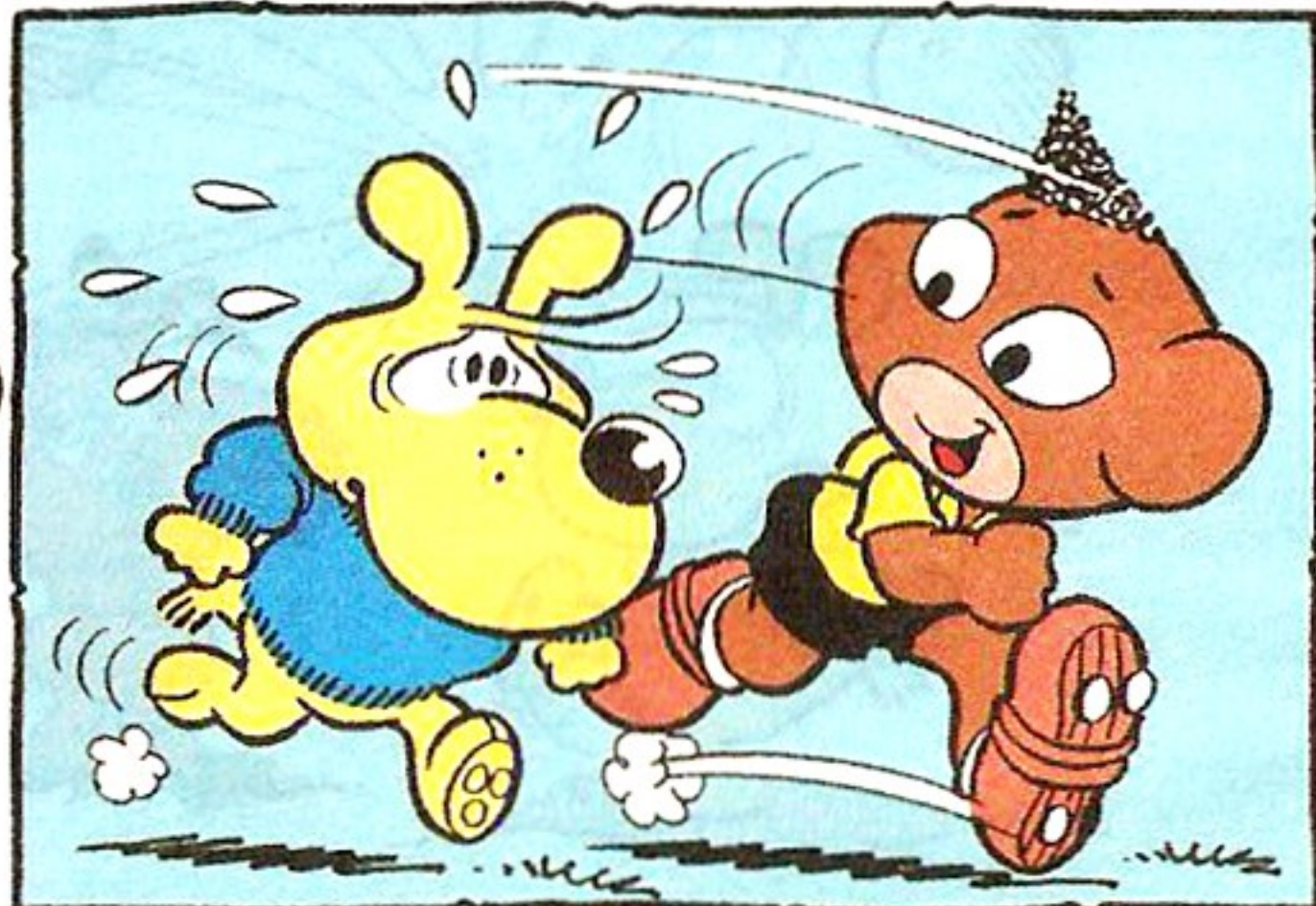
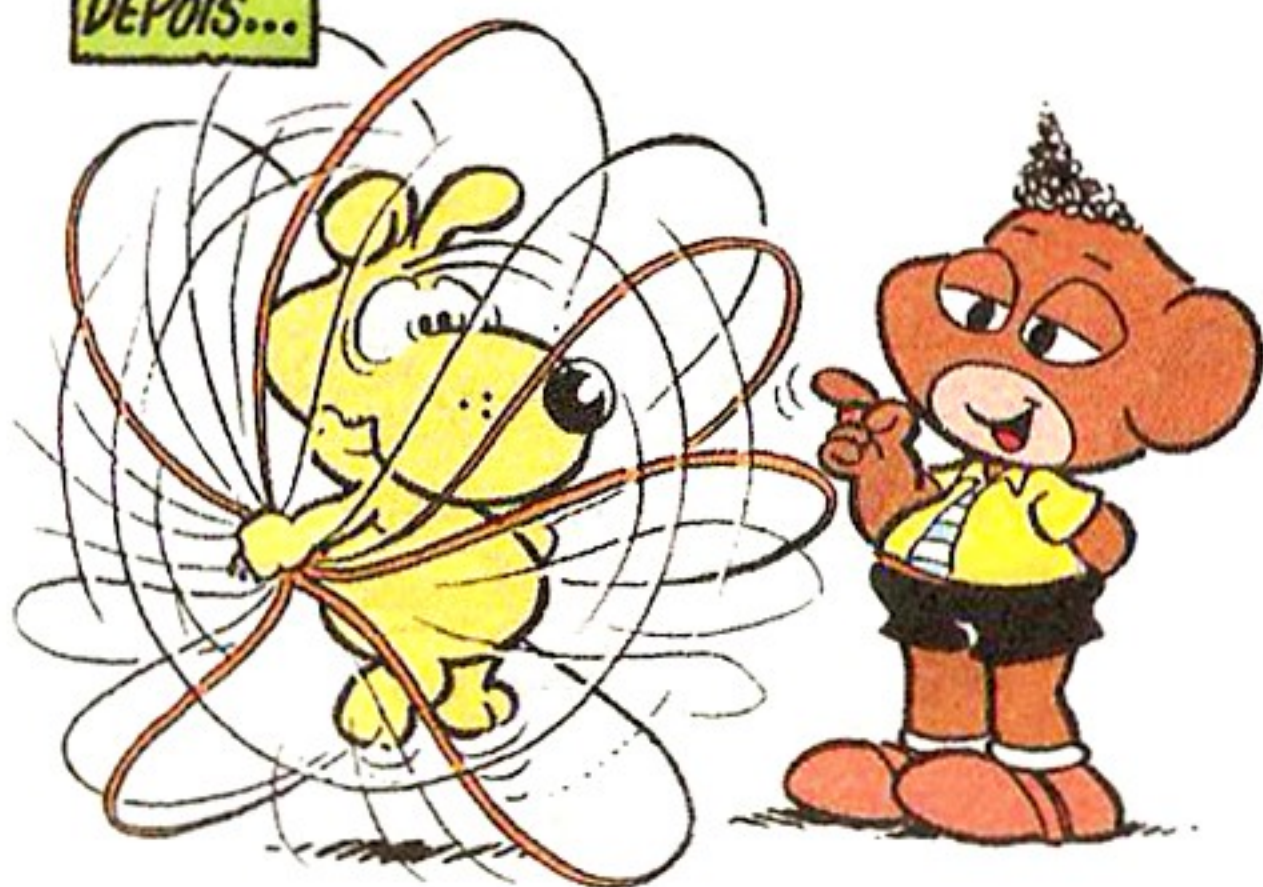


REX A BARRIGUINHA

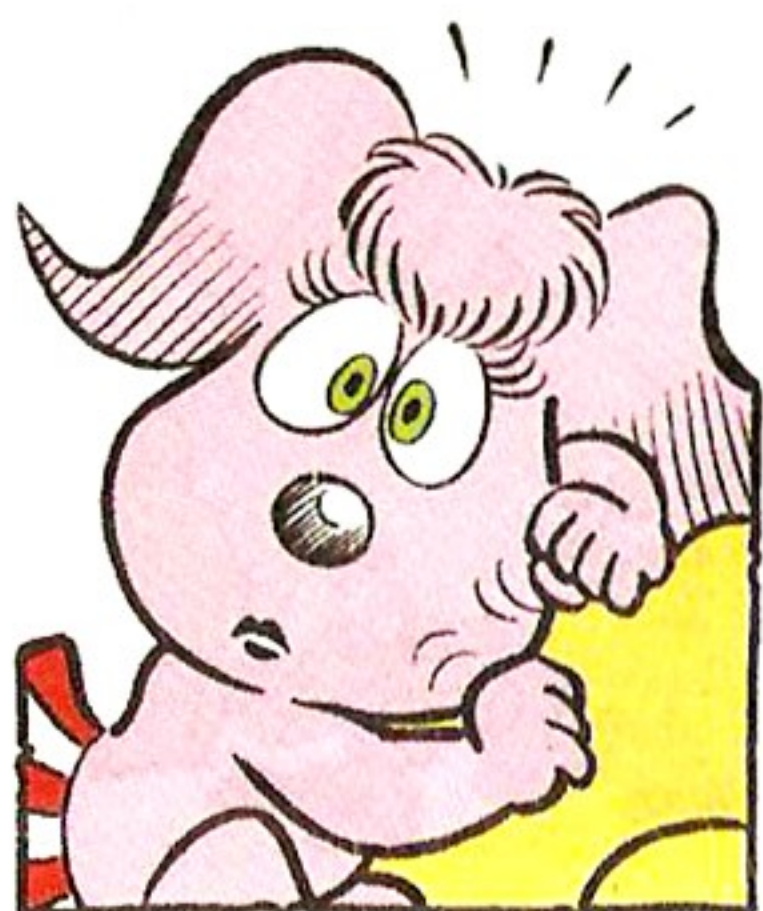
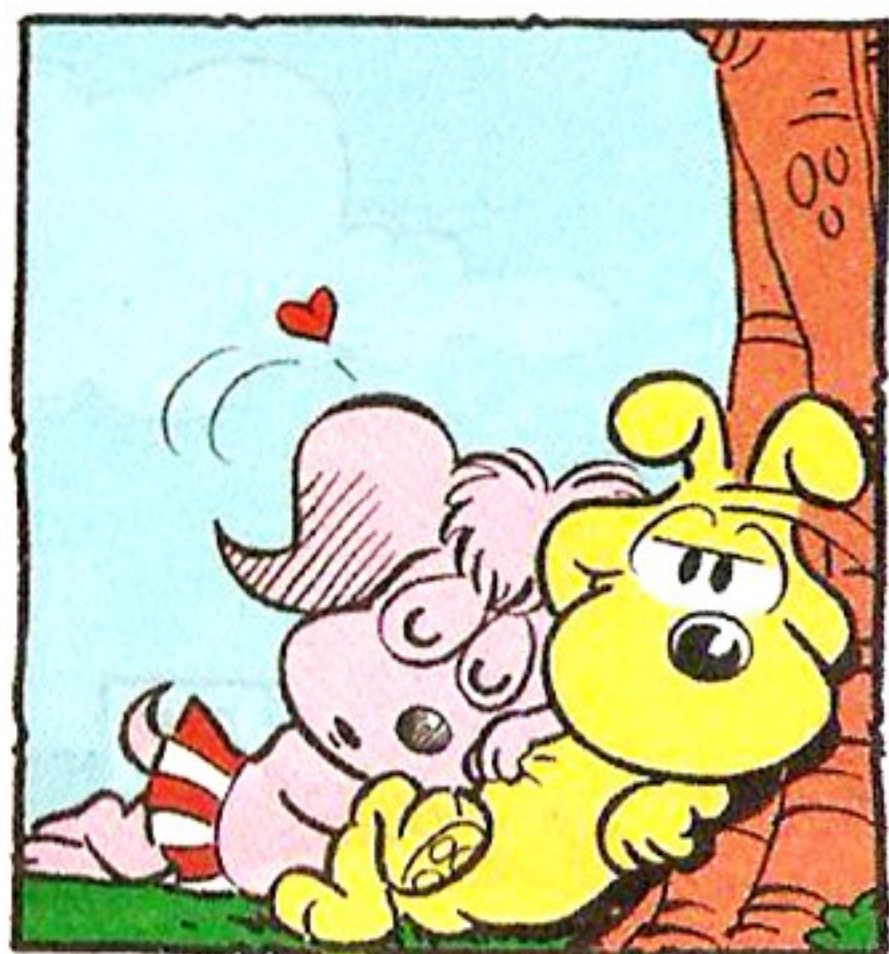
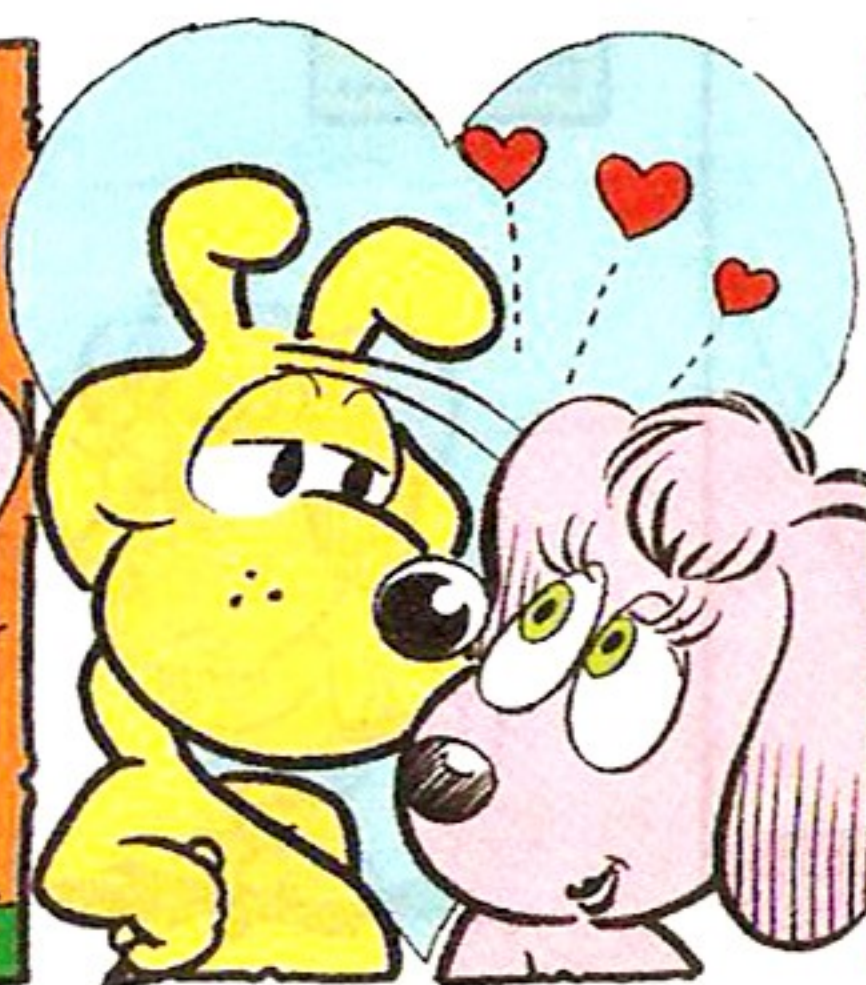
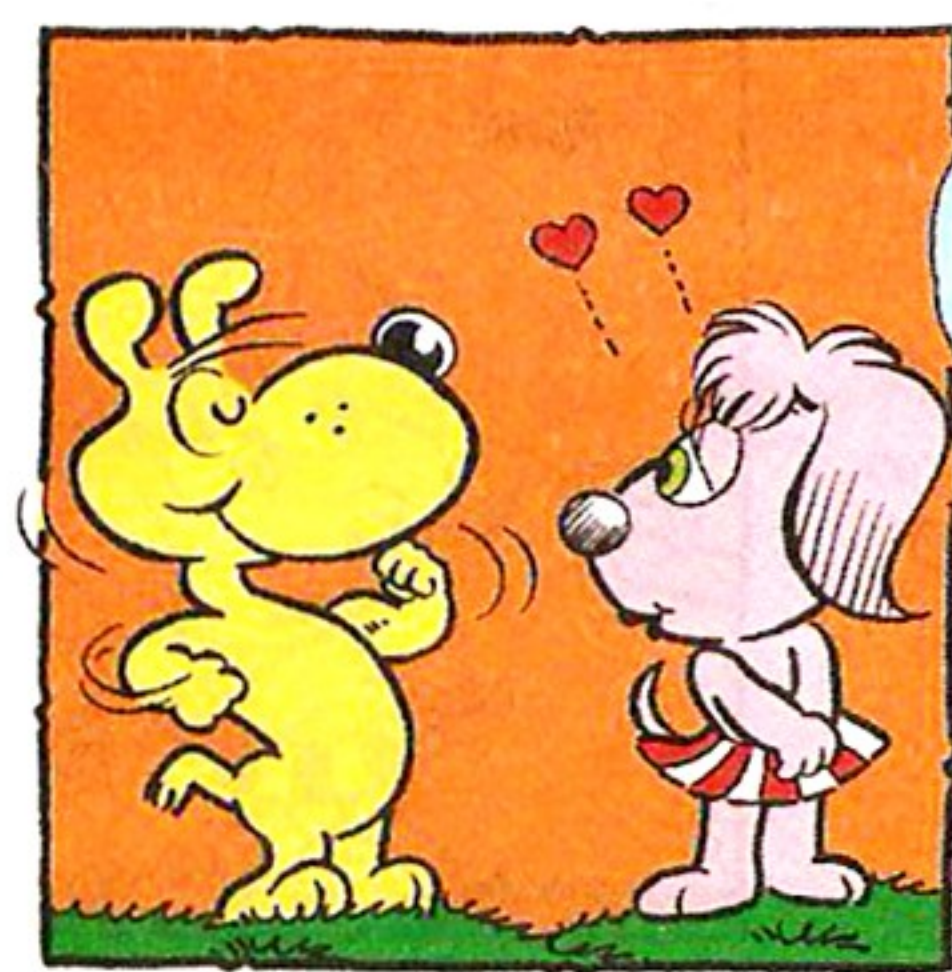
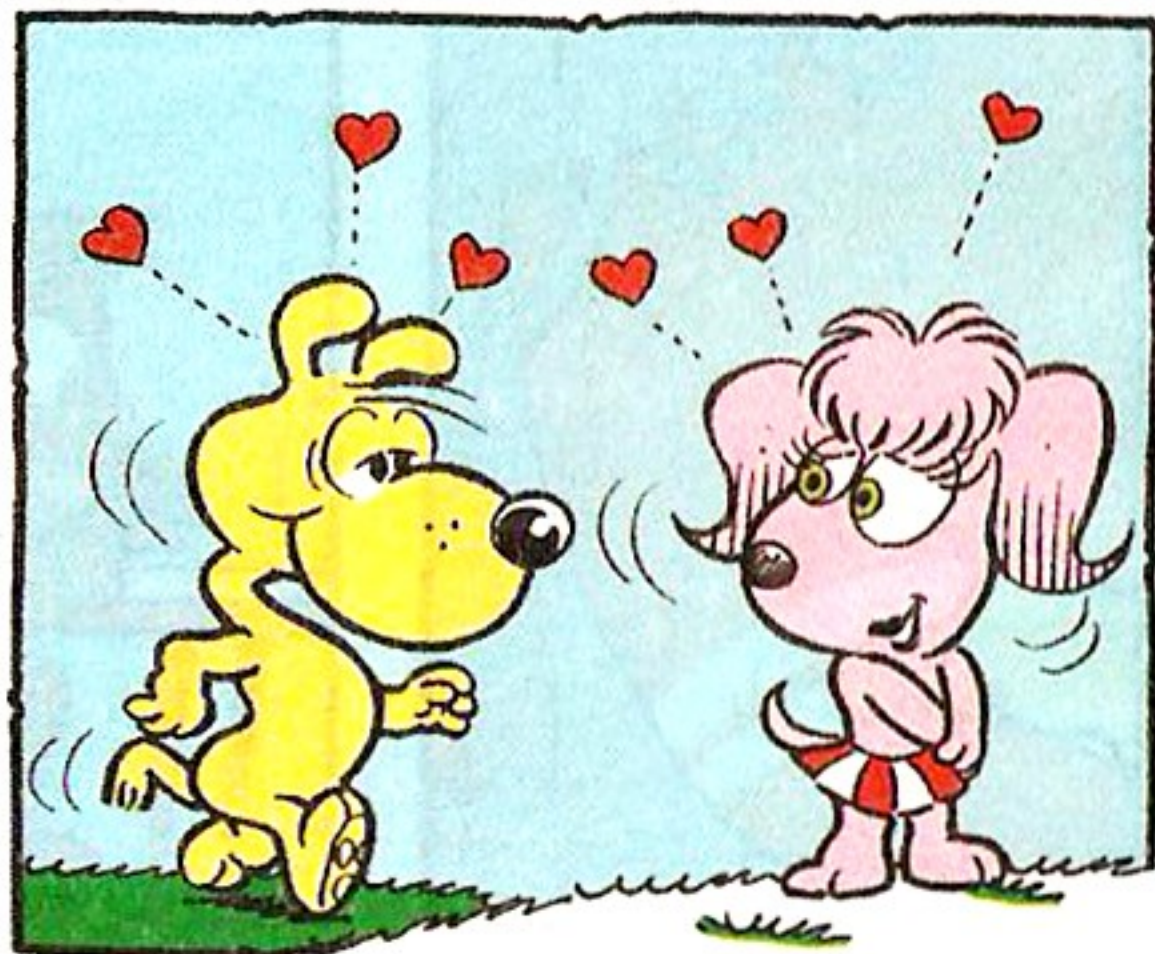
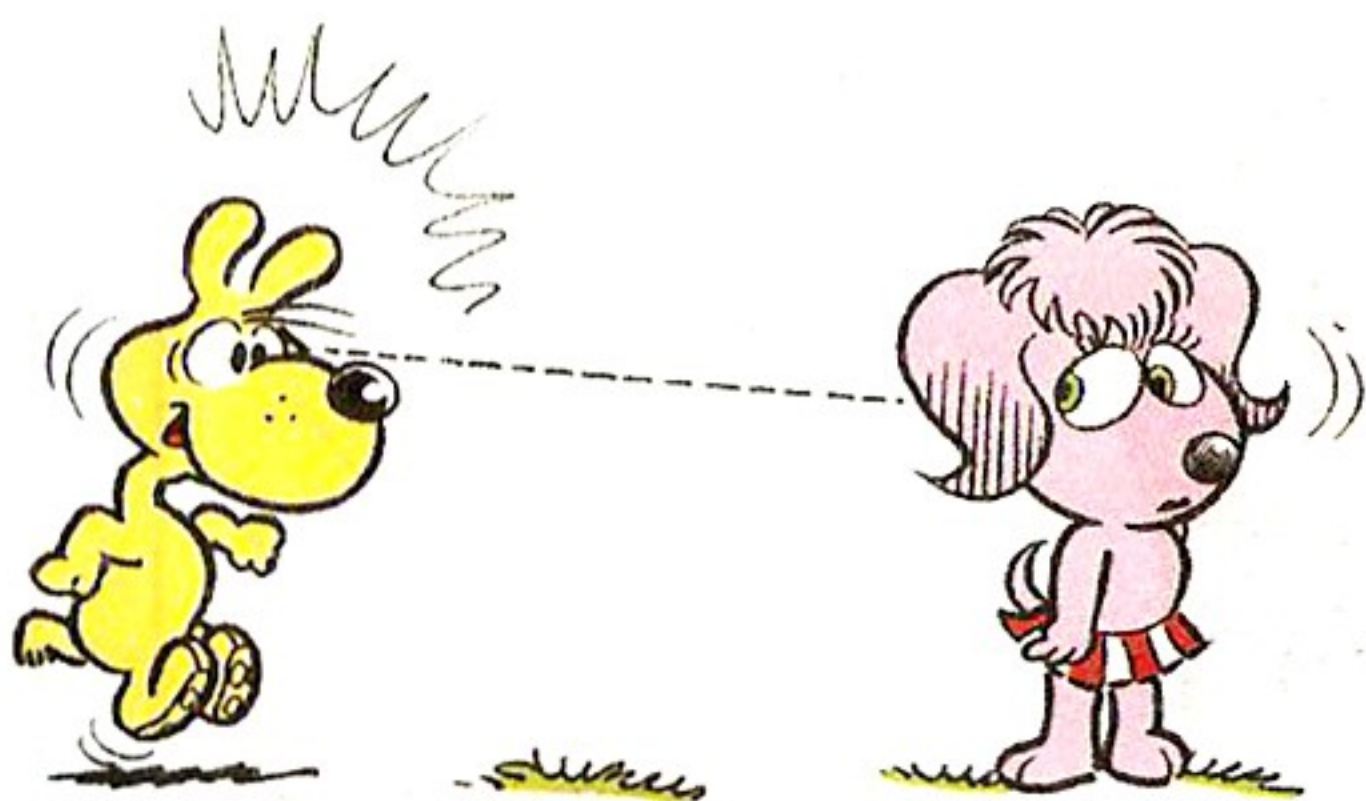


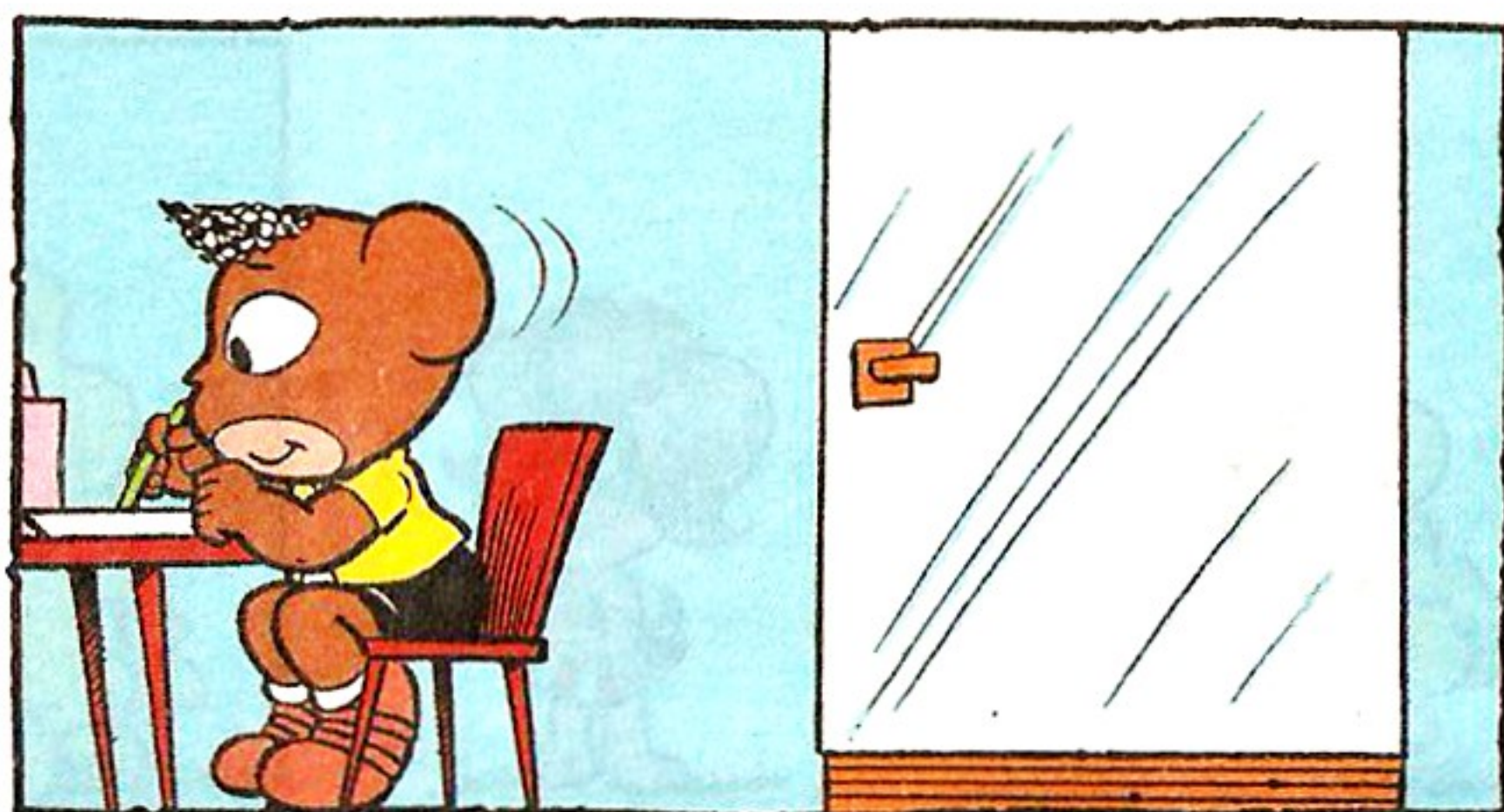
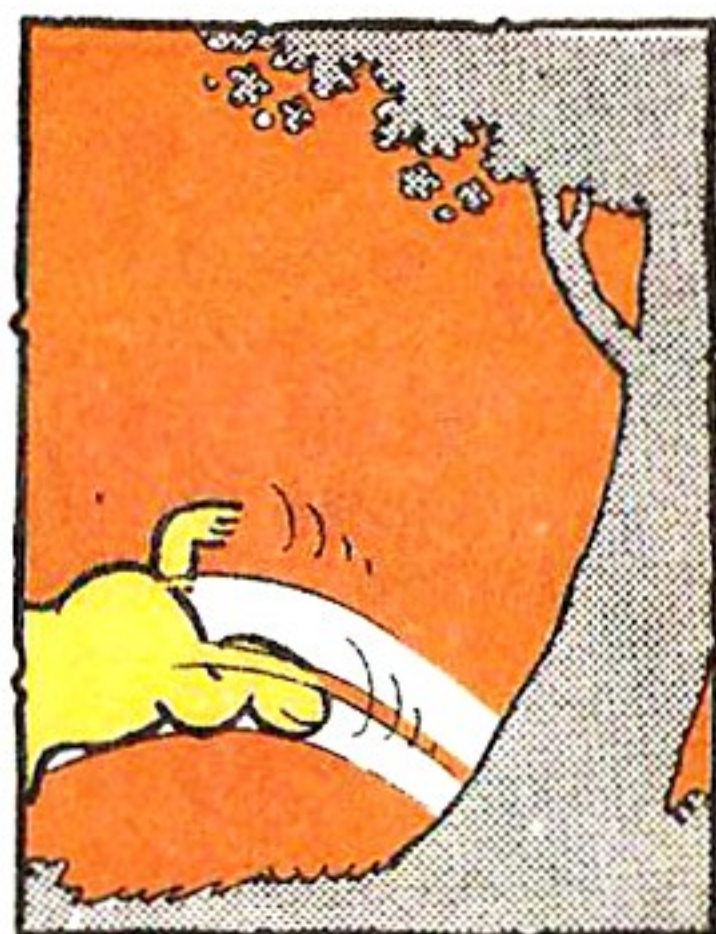
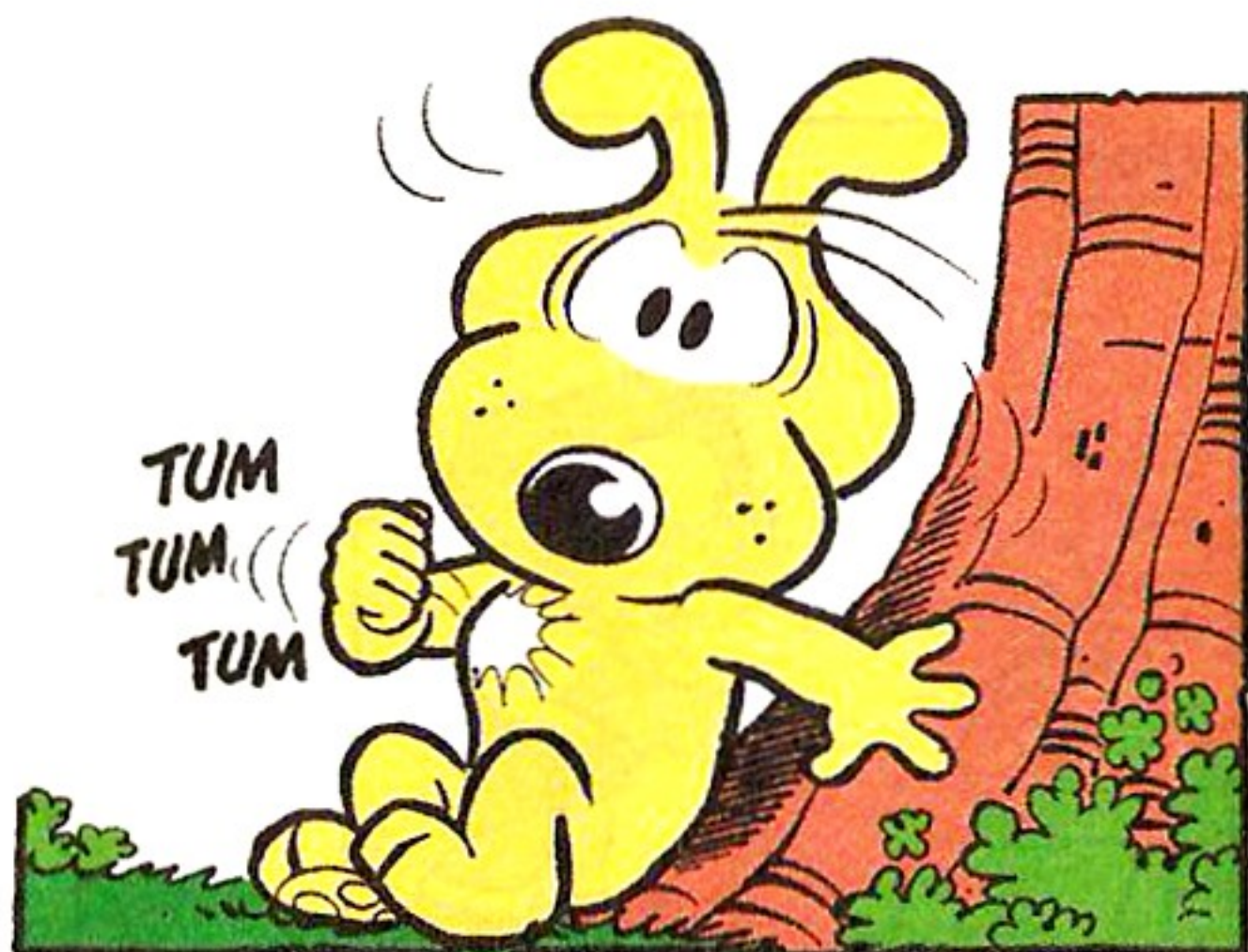


DEPOIS...

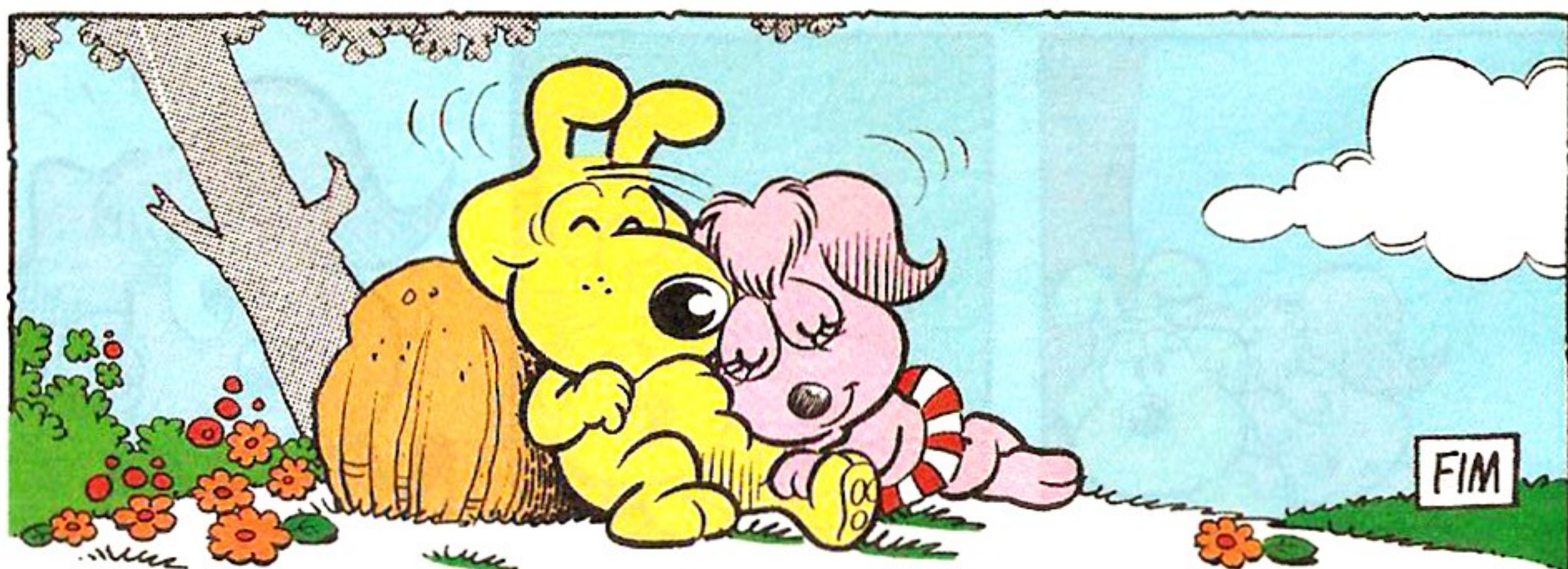


DEPOIS...





DEPOIS...



PELEZINHO

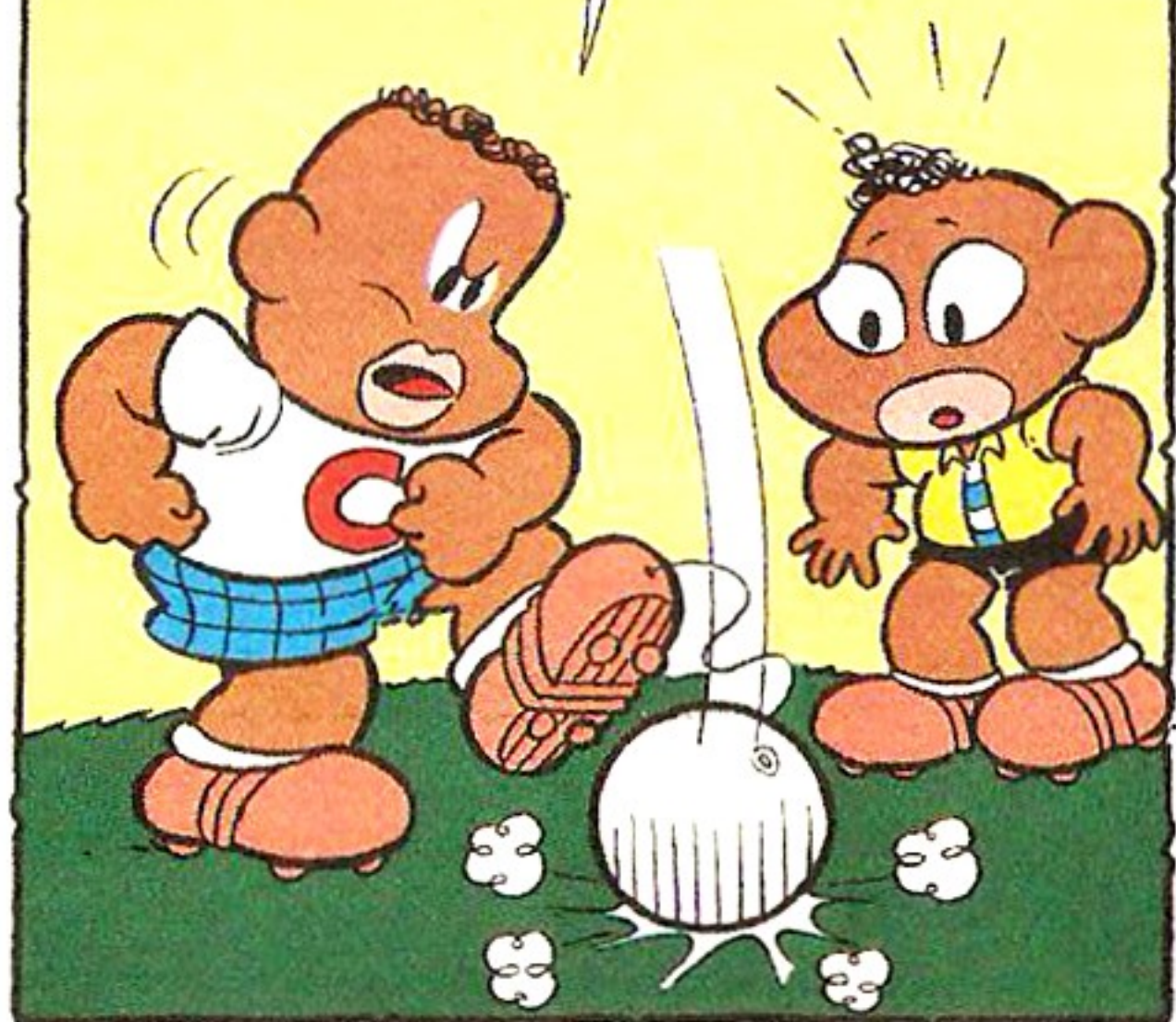
...2.540, 2.541... GANHEI
DE VOCÊ, PELEZINHO! 2.542...



MAS EU NÃO USEI
ESSE ELÁSTICO PRENDENDO
A BOLA À CHUTEIRA!



COMO É QUE
VOCÊ DESCOBRIU?



EU FALEI
BRINCANDO, SEU
TRATANTE!



PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA

PARA SE DIVERTIR E
GUARDAR PARA SEMPRE.

Arquivos do *Maurício*

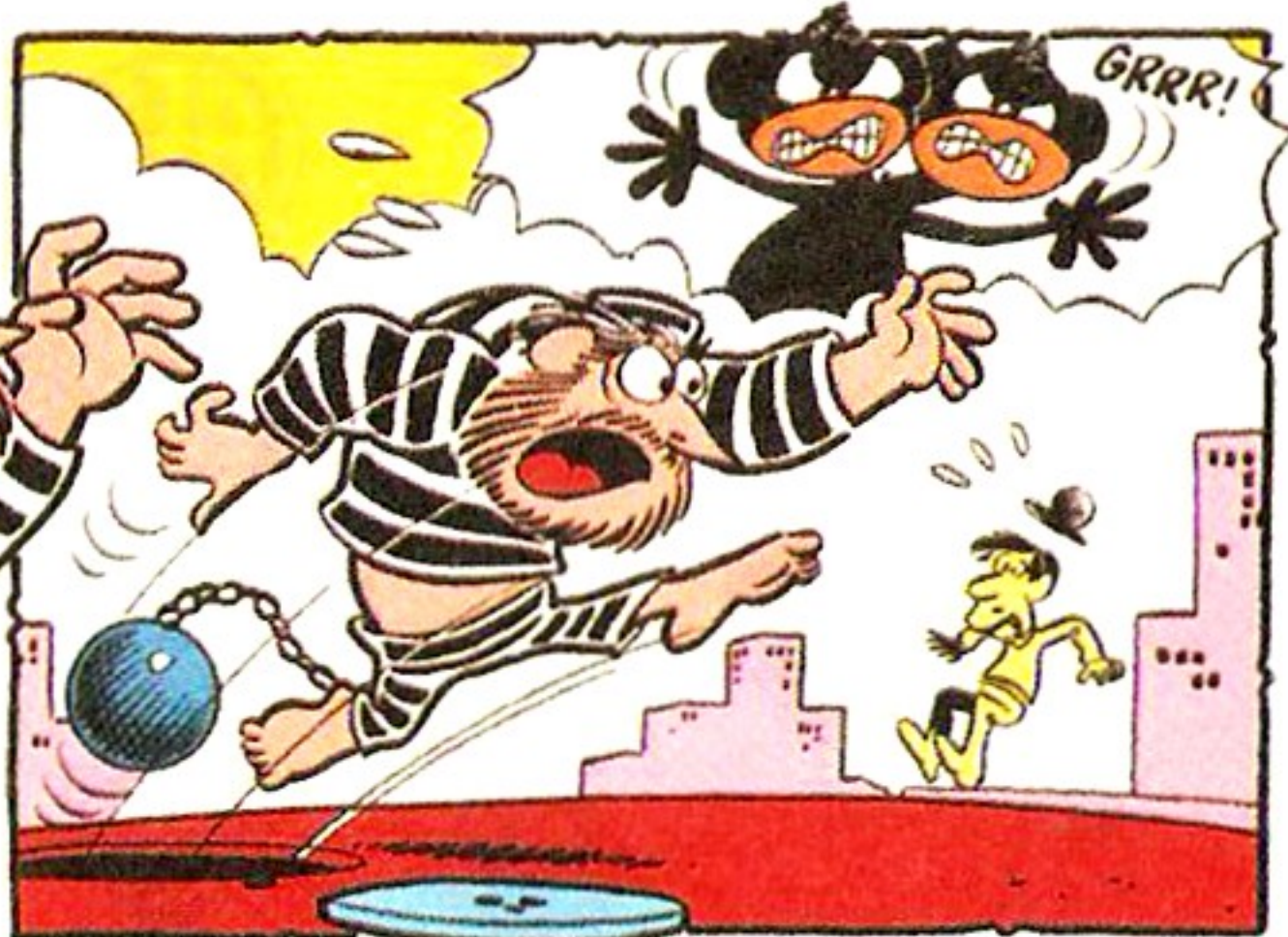
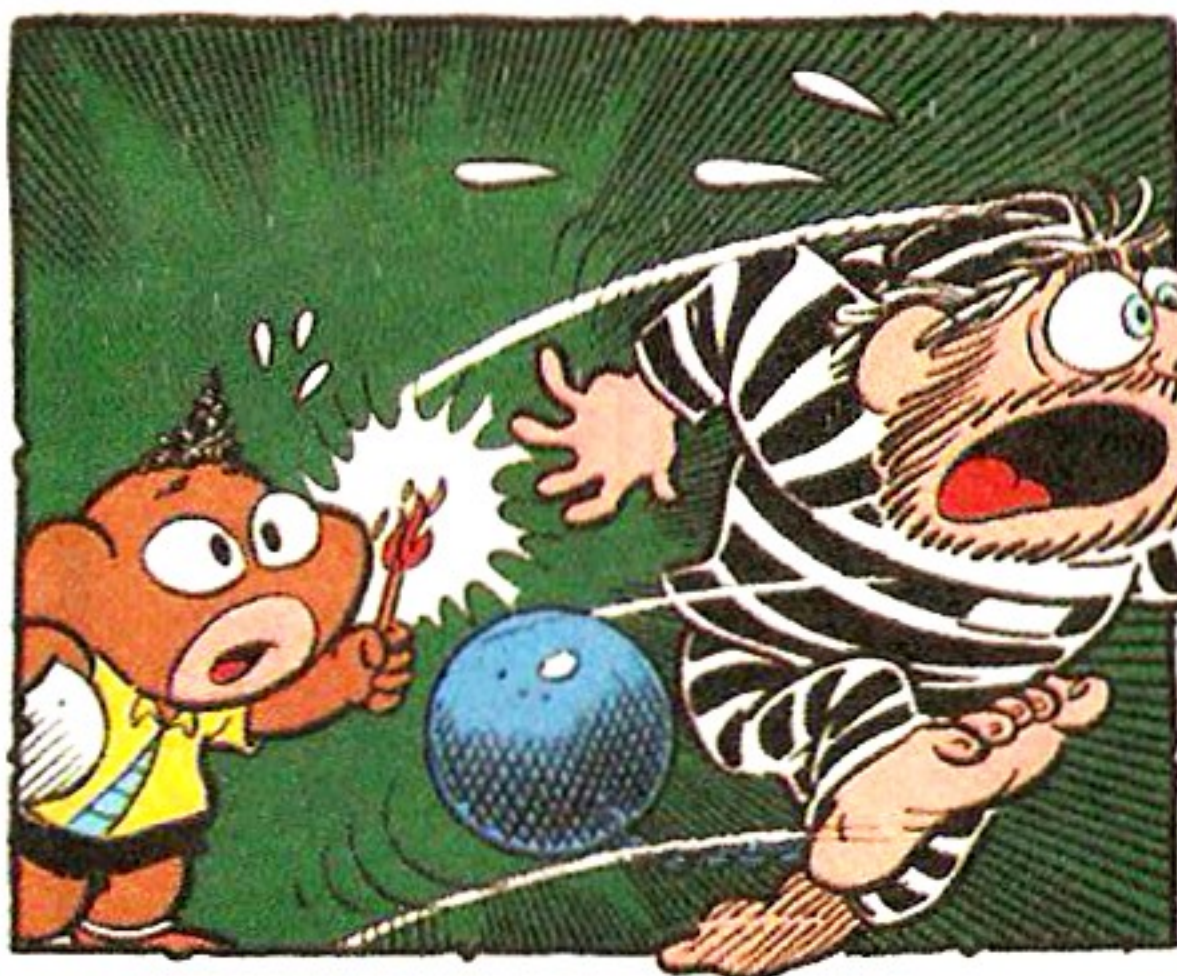
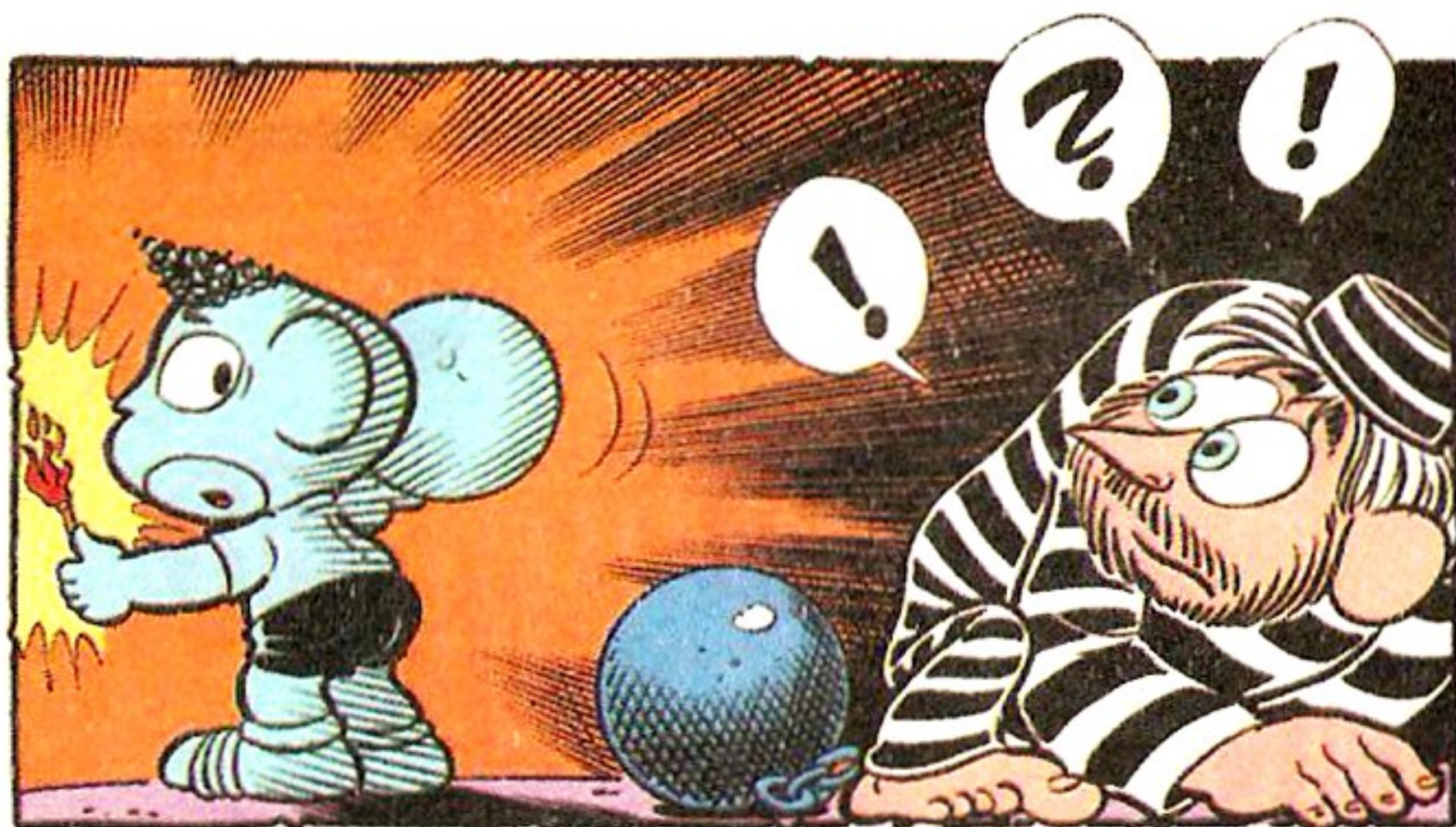
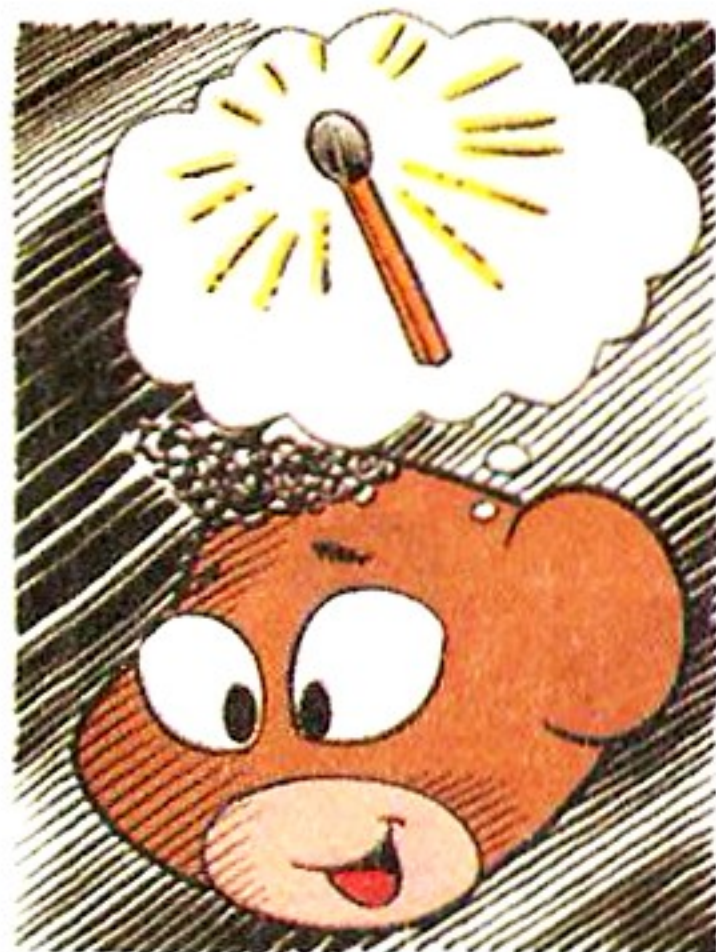
texto: Sidney Gusman

Como havia acontecido no mês anterior, *Pelezinho* 8, publicada em março de 1978, ao preço de Cr\$ 6,00, trazia na capa o desenho reduzido, em virtude da promoção *Cole e Descole!*, que, trazia adesivos fofinhos dos personagens do Maurício. Neste número, era a vez do Cana Braba. Note que, na capa, Pelezinho usa sua habilidade no futebol para se dar bem em outro esporte. Pobre Frangão...





A primeira história da revista, *Monstro de Duas Cabeças*, é um exemplo de como um roteirista pode emendar várias ideias simples para obter um belo resultado. Na trama, há momentos de humor (como a queda no rio e o homem gordo sobre a tampa do bueiro), perigo (o Pelezinho corre o risco de se afogar), terror (coitado do detento em fuga) e, no final, até um pequeno suspense.

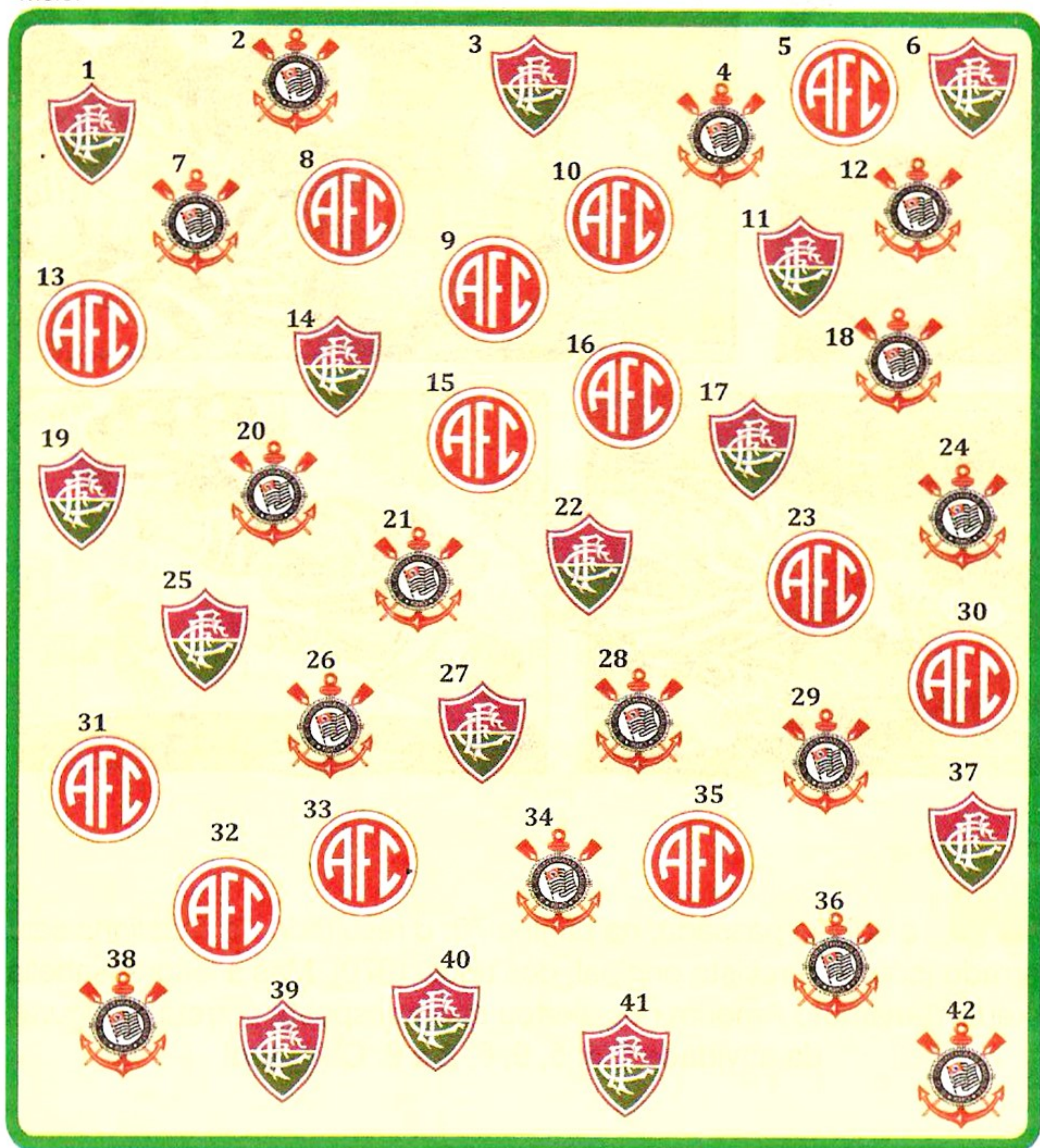


N a edição passada, na página 70, o resultado da *Tabelinha* saiu errado (como na revista original, dos anos 1970). Mas a leitora Isabella Akemi Yamamoto Amorim nos alertou que a resposta correta da figura 2 da atividade B é: 5, 9, 6, 2 e 8. Obrigado!

A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

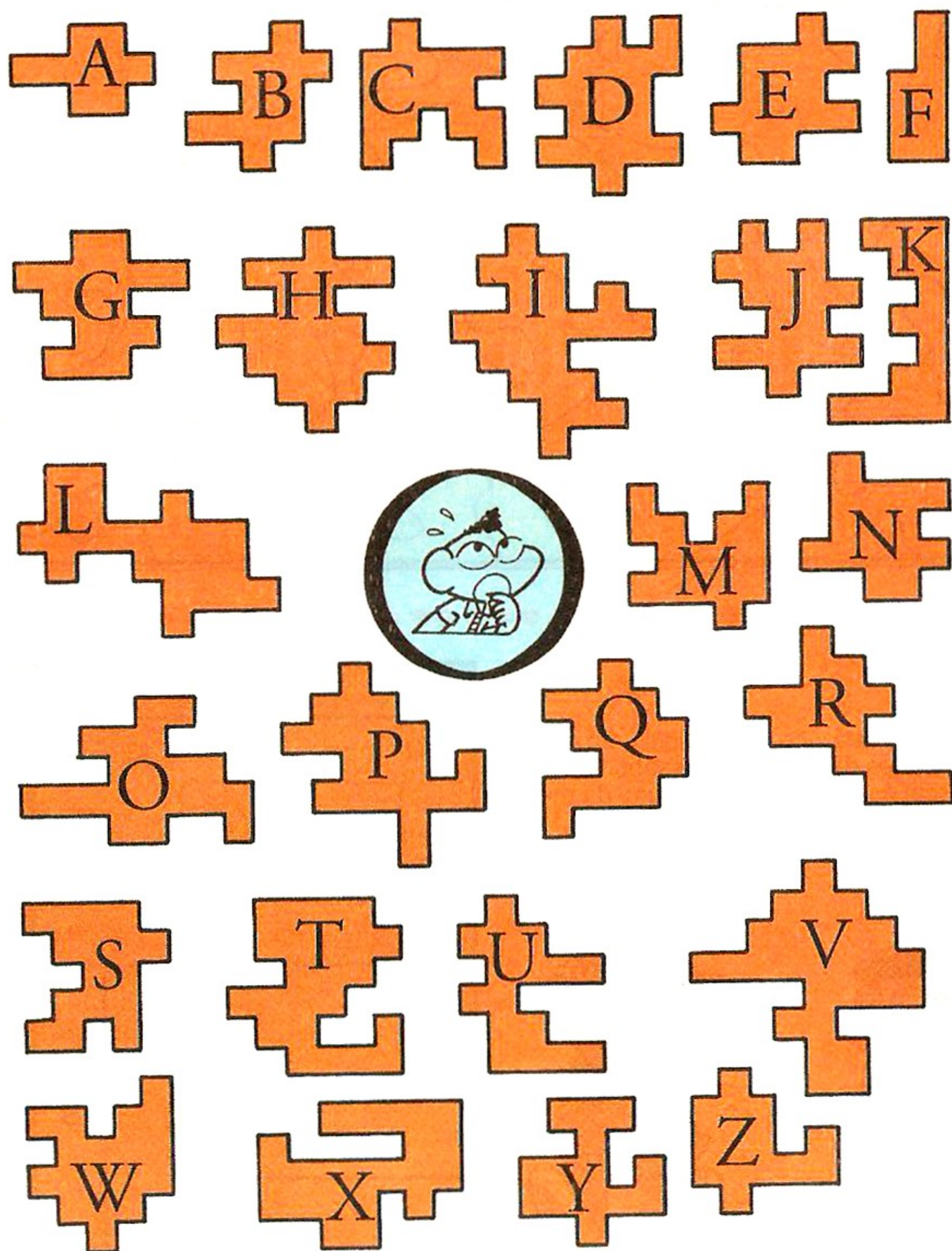
Você seria capaz de unir os emblemas do Corinthians, Fluminense e América, sem cruzar um com o outro e em linha reta? mas, cuidado, o Fluminense tem que ficar sempre no meio.



ATENÇÃO! A resposta deste e a dos demais jogos estão na página 82.

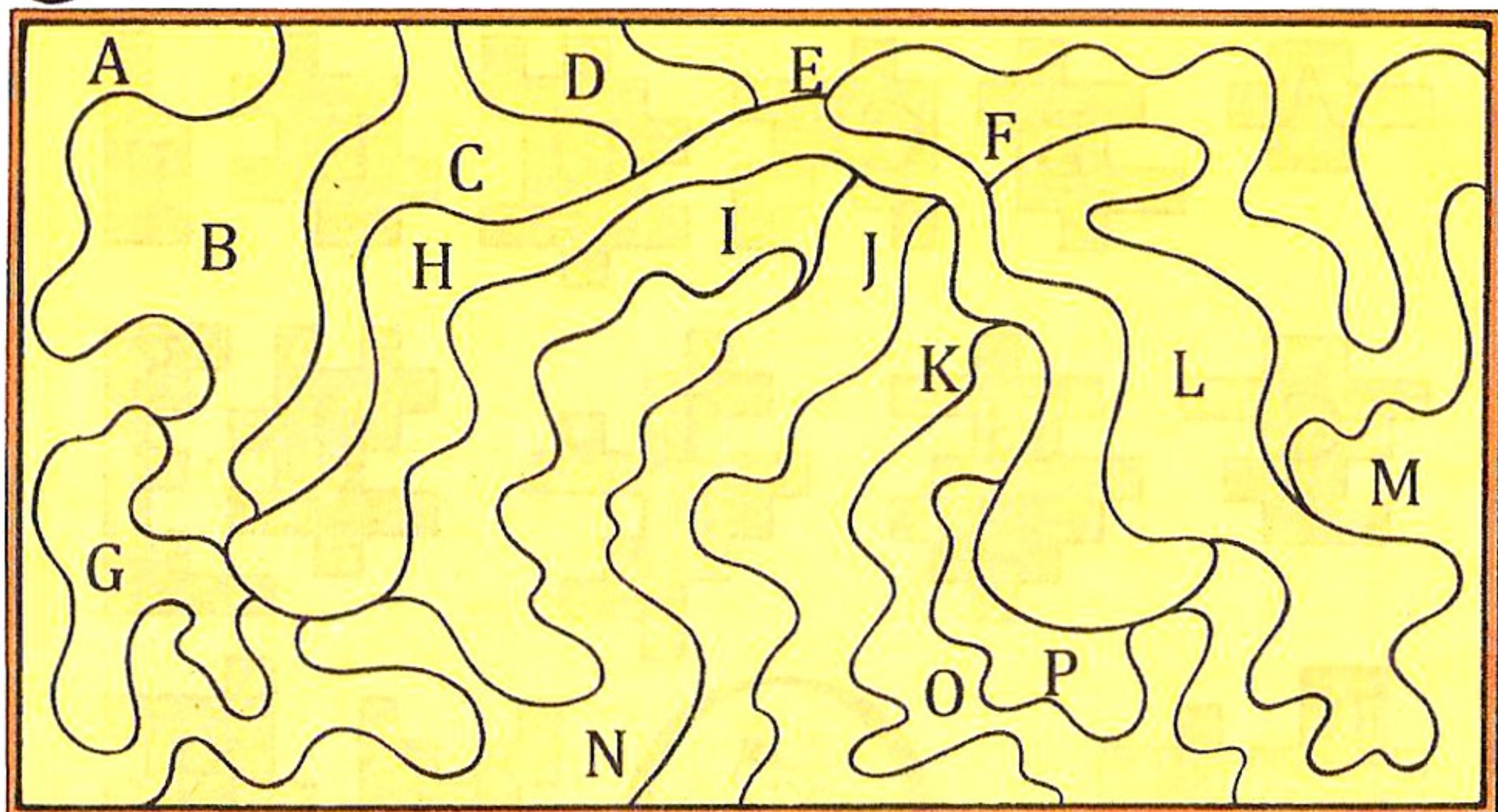
TABELINHA

Esta peças são todas diferentes, com exceção de três que têm exatamente a mesma forma. Mas, atenção: as três peças não estão na mesma posição. Você seria capaz de dizer quais são elas?

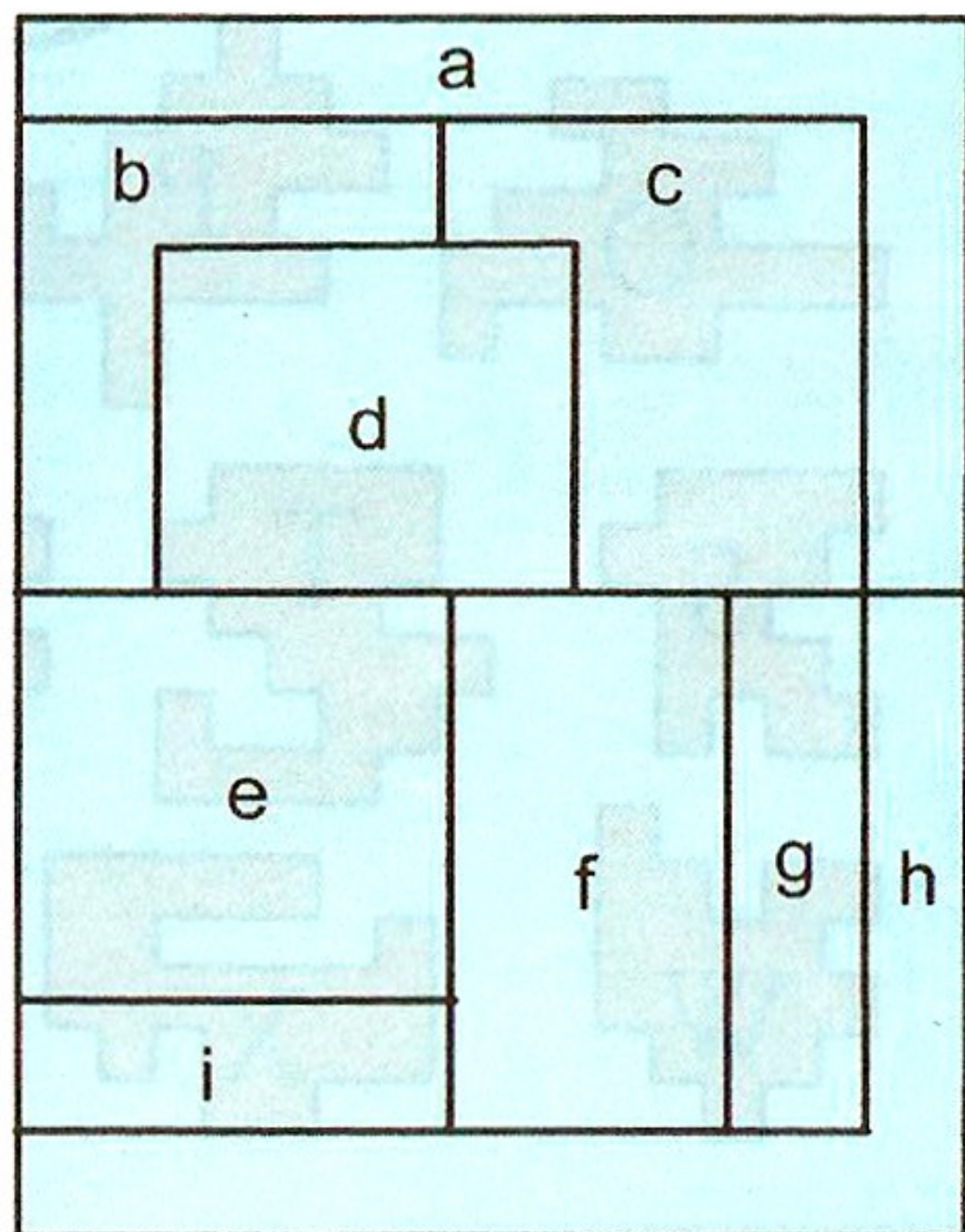


OLHO VIVO!

- a** Este campo de futebol foi dividido, mas só uma destas partes se limita com todas. Você poderia dizer qual?



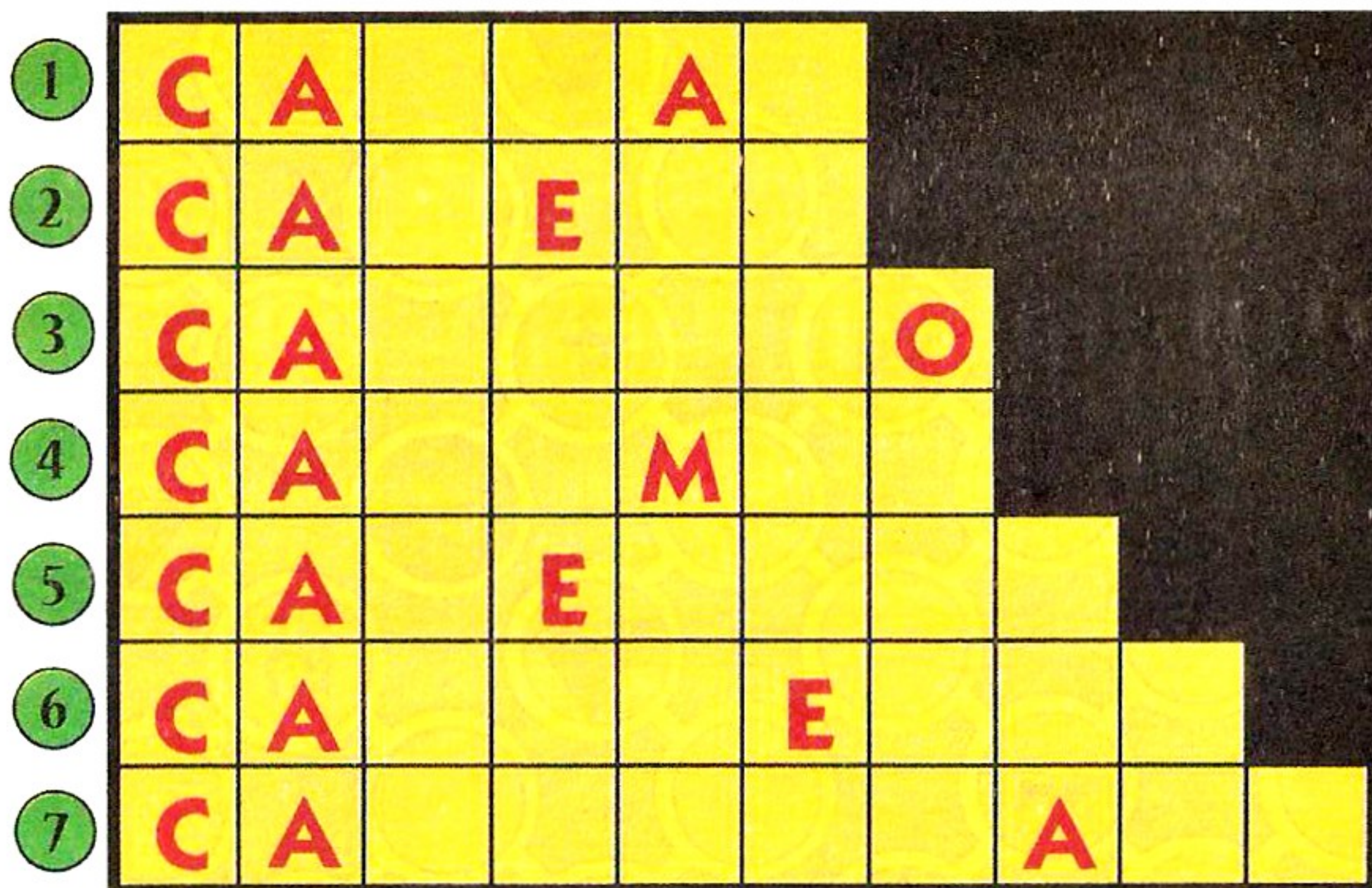
- b** Este desenho está dividido em nove partes desiguais. Você saberia colocar essas partes em ordem, da menor até a maior?



DRIBLE DE PALAVRAS

a Complete os espaços em branco de acordo com as definições abaixo:

- 1) Prender por trás ou por cima, com o pé, o pé do adversário para derrubá-lo.
- 2) Diz-se do campo ruim, onde falta grama.
- 3) Jogador que, no decorrer do jogo, representa o time perante o juiz.
- 4) Emprego de recursos poucos esportivos para enervar o adversário.
- 5) Impulsionar a bola com a cabeça.
- 6) Protetor para evitar pancadas na canela.
- 7) Conjunto de jogos entre vários times.



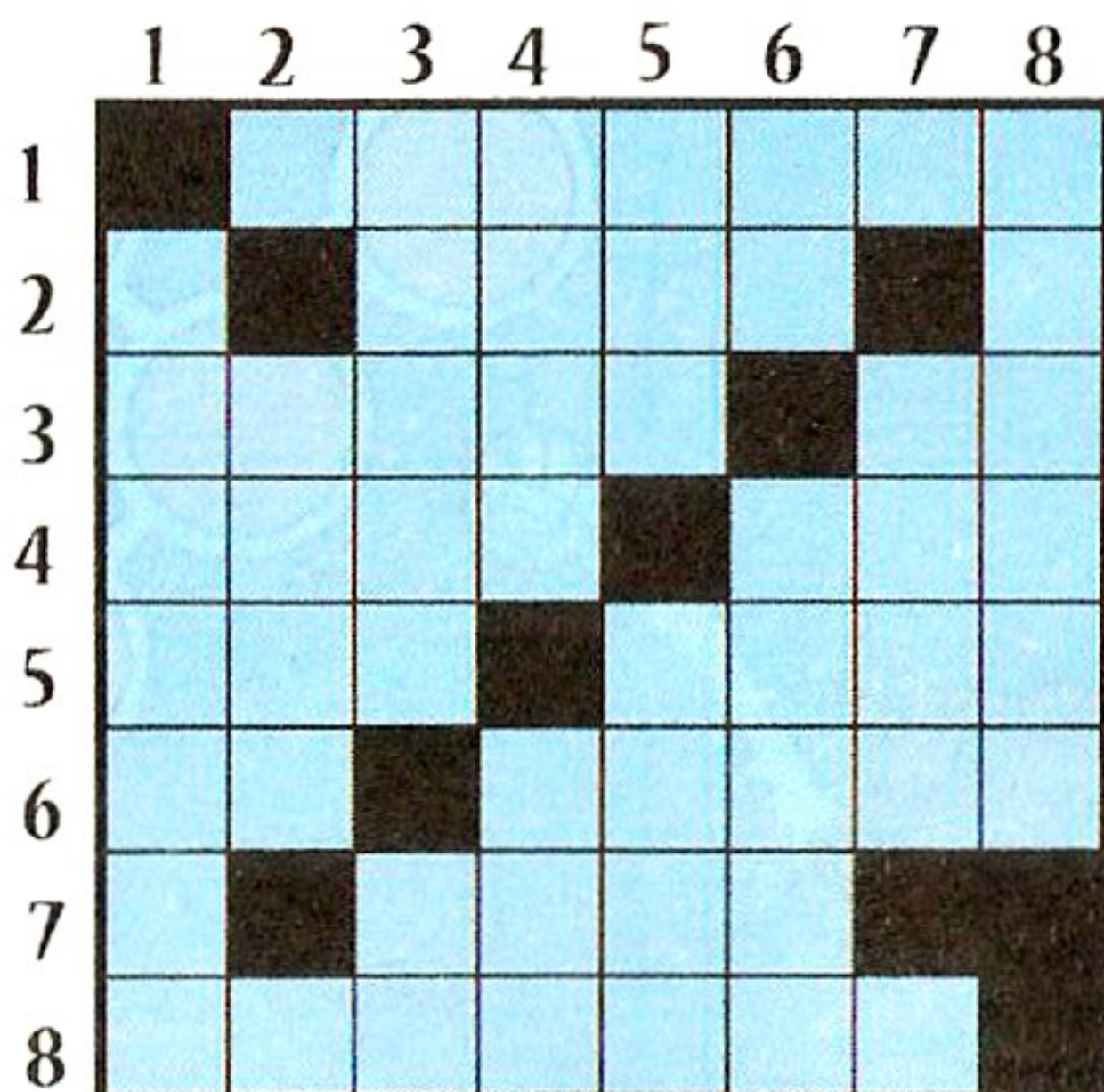
b PALAVRAS CRUZADAS

Horizontais

1) Tornar amargo. 2) Um em algarismo romanos - Um dos continentes - Tipo de decote. 3) Brotar - Pequena moeda chinesa. 4) Gastar - Ilha britânica. 5) A letra H - Jovem. 6) Sigla do Ceará - Orifícios da pele. 7) Símbolo de tonelada - Abertura da garrafa. 8) Esplêndido.

Verticais

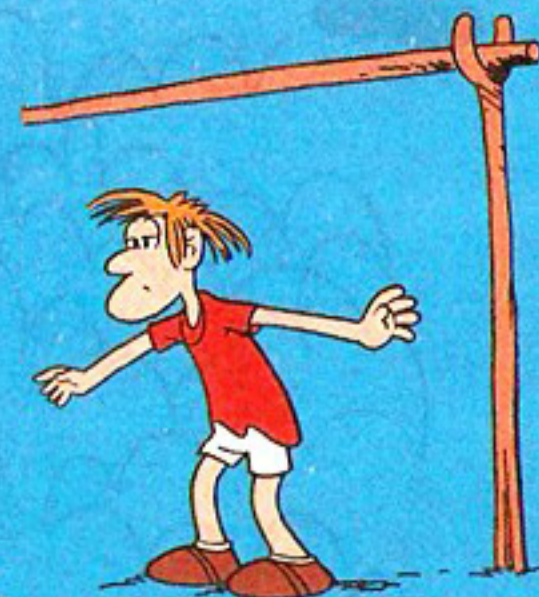
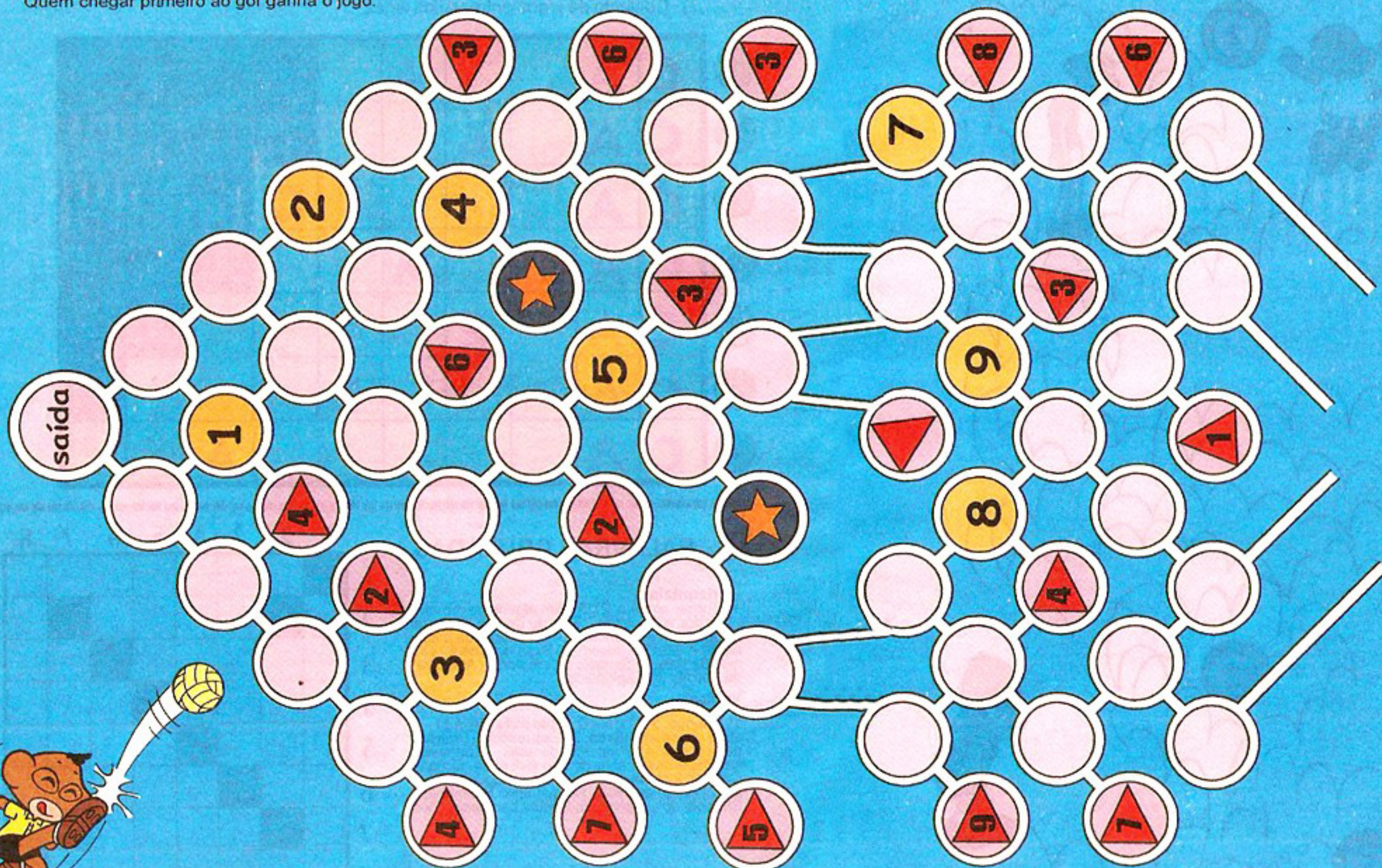
1) Choque. 2) Vogal - O ponto mais elevado - Uma consoante surda. 3) Esquesitice - Prefixo: duas vezes. 4) Guarnecer de asas - O primeiro dos dezanove meses do ano civil maia. 5) Sorrir - Café. 6) Instrumento da família do agogô - Residir. 7) Artigo definido - Nó que solta facilmente - Símbolo do Oxigênio. 8) Restos de construções.



CARA OU COROA



Recorte a bolinha para servir de marcador e pegue uma moeda. Dois jogadores disputam cara ou coroa para ver quem inicia a partida. Para movimentar a bolinha, jogue a moeda, para o alto: quando sair cara ande uma casa para direita e coroa, para a esquerda. Não se esqueça de que você pode andar uma casa por vez. Se a bolinha parar numa casa com um triângulo numerado, o jogador deve levá-la para a casa que tiver um círculo com o mesmo número. Se parar numa casa com uma estrela, o jogador deve voltar ao ponto de partida. Quem chegar primeiro ao gol ganha o jogo.



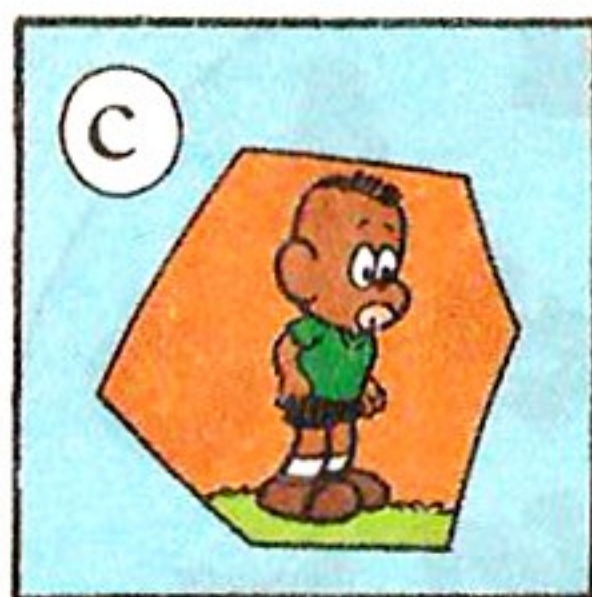
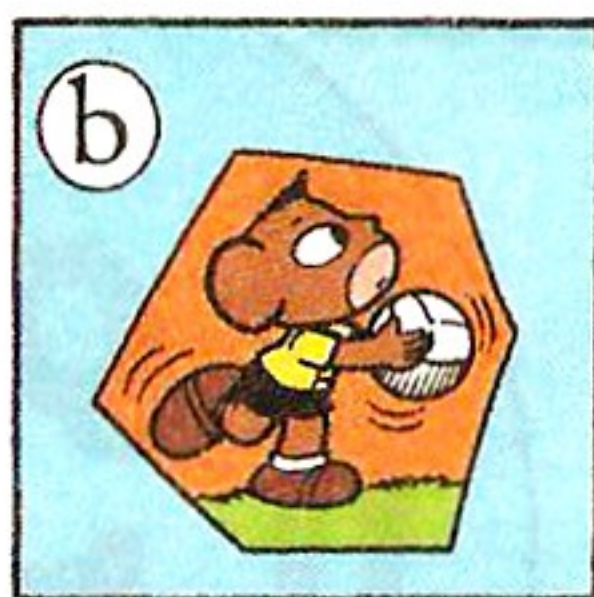
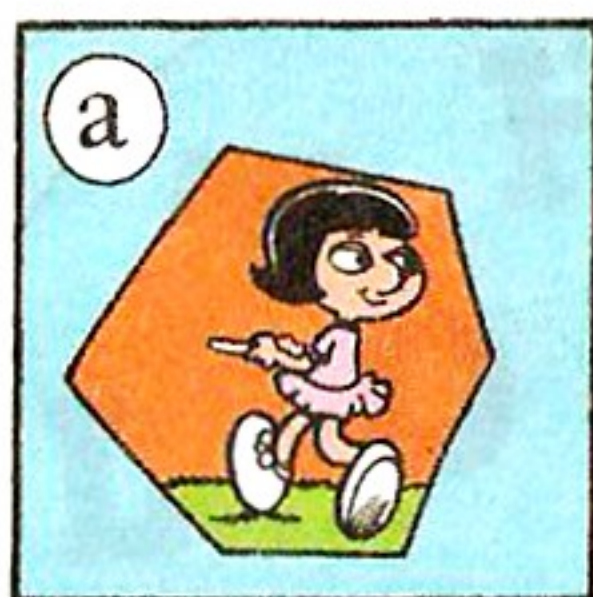
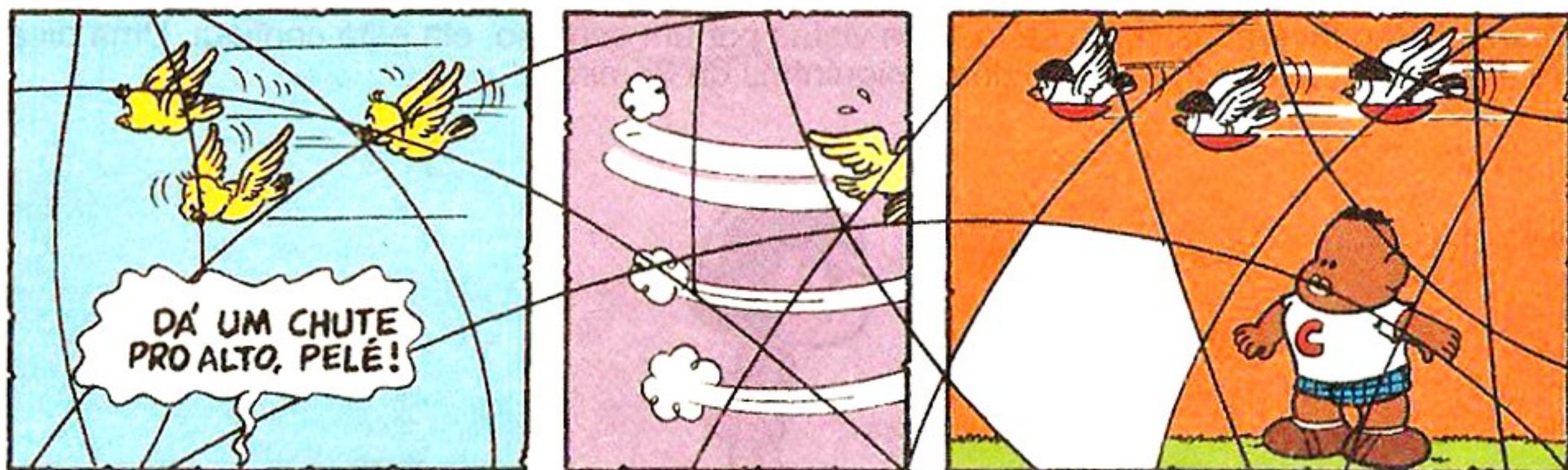
A turma do Pelezinho

Nossos amiguinhos estão brincando de **pulo do sapo**. Vamos descobrir de que ponto partiu cada um?



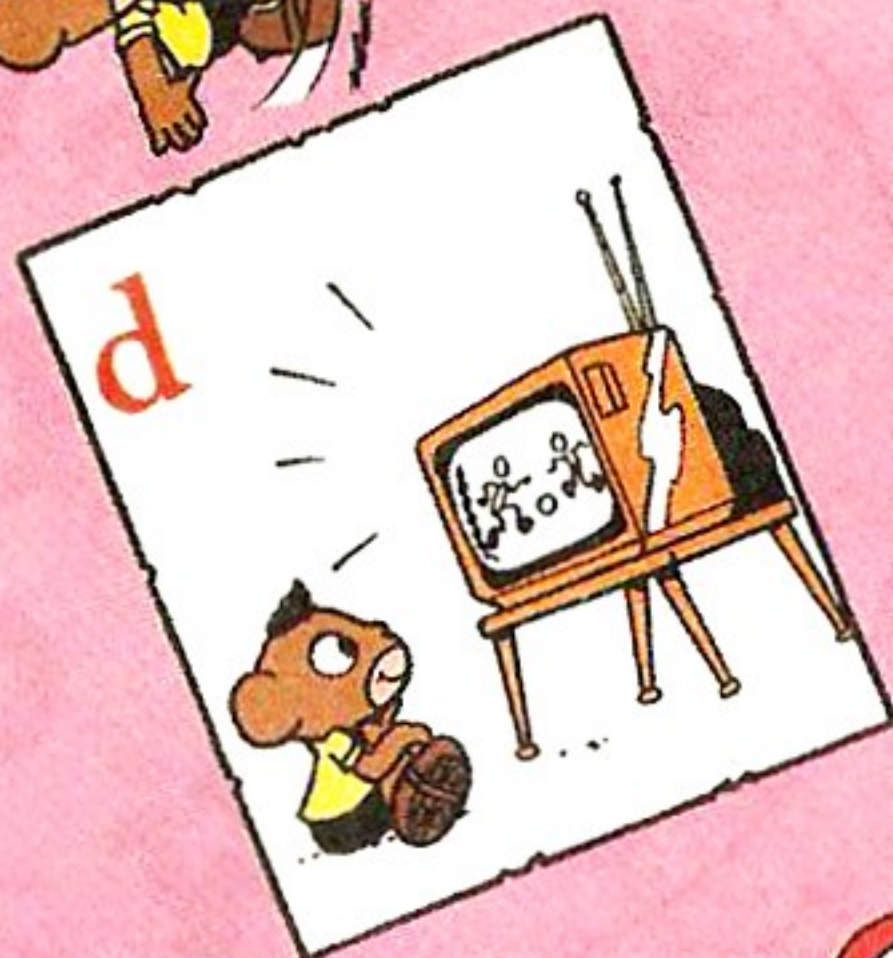
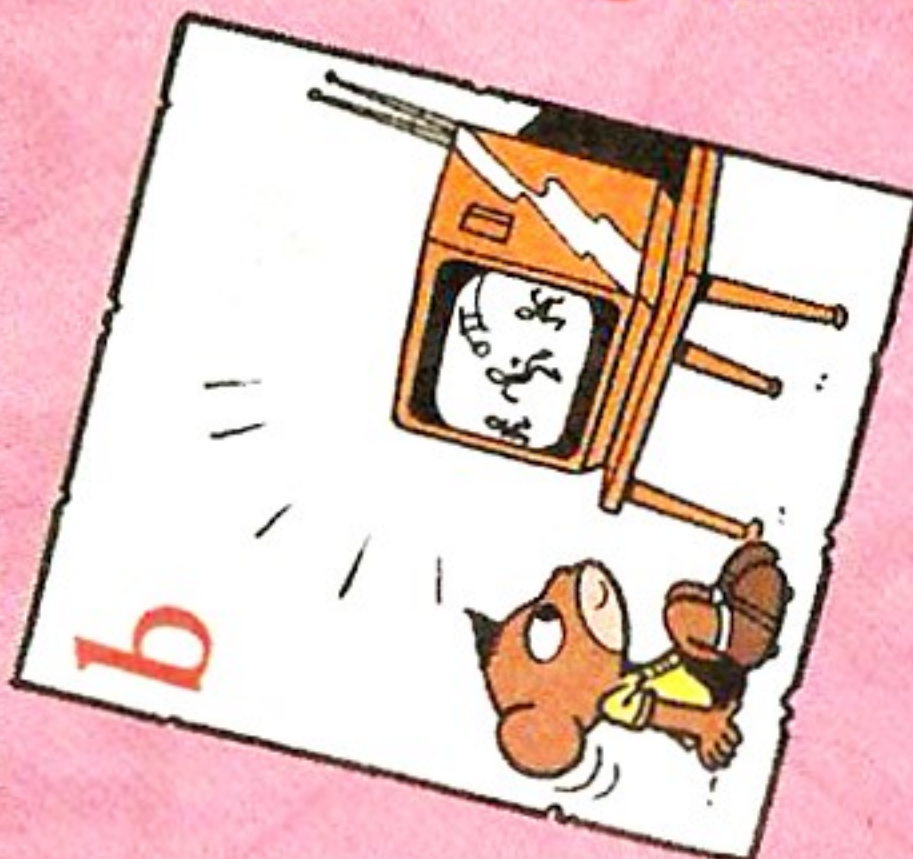
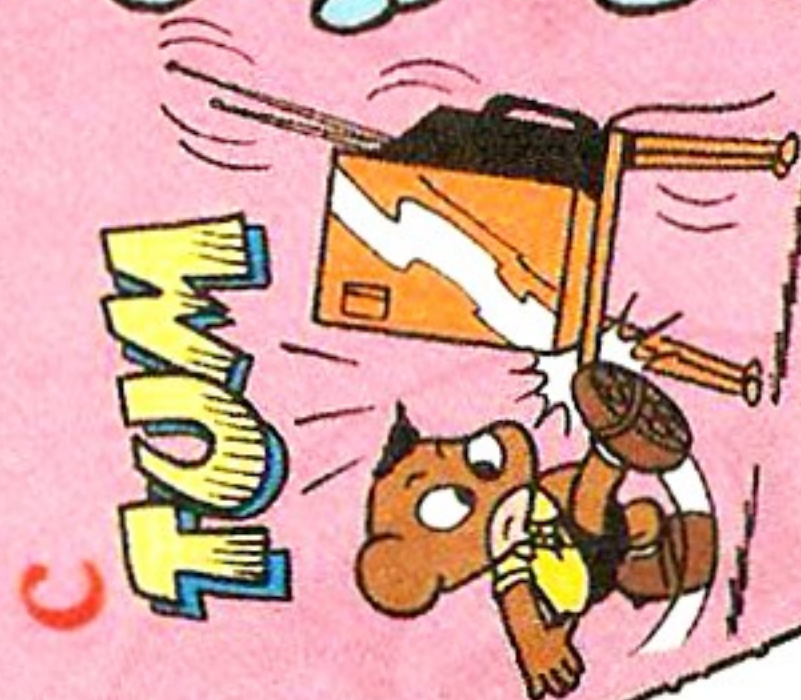
CARTÃO AMARELO

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?



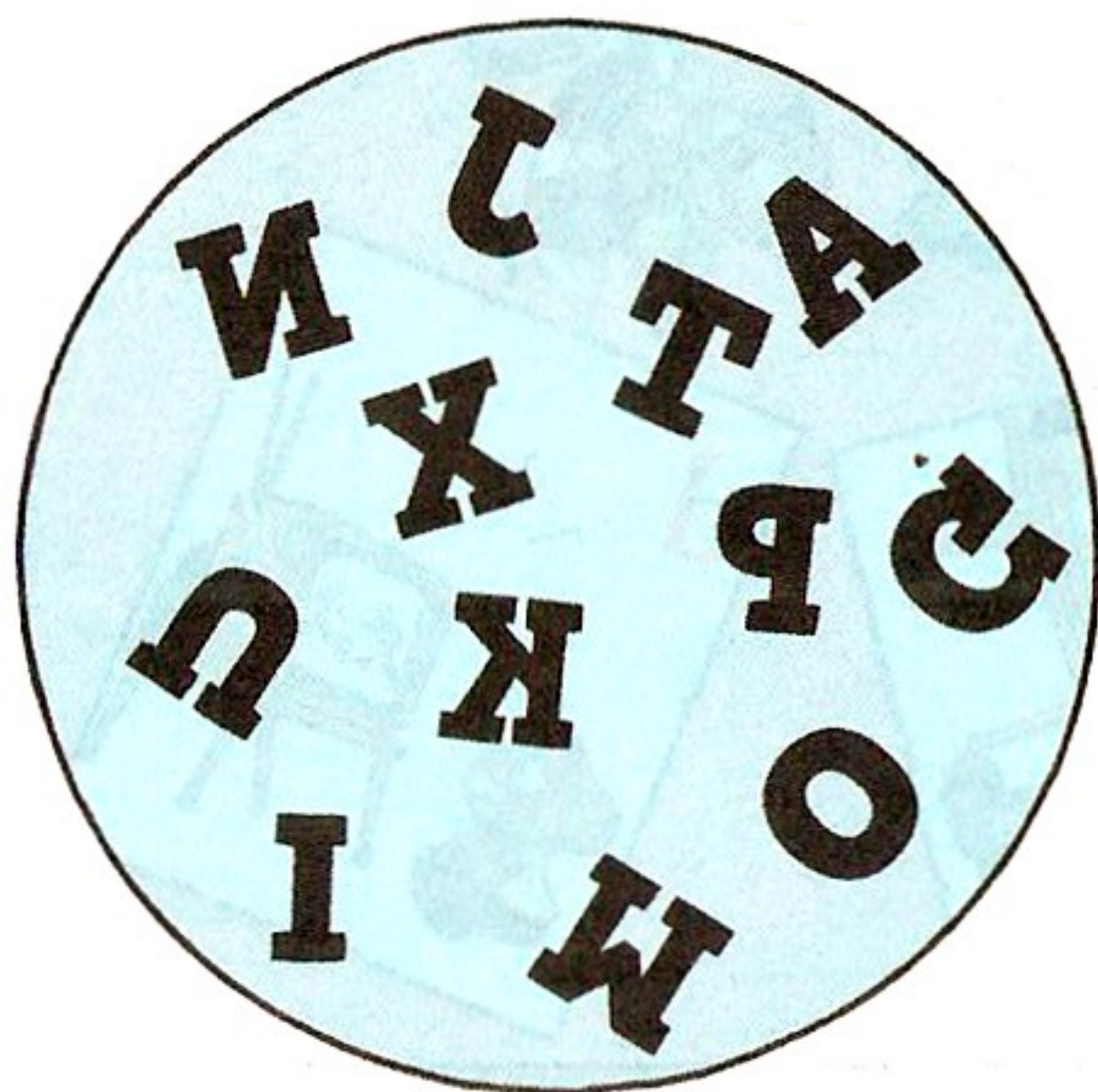
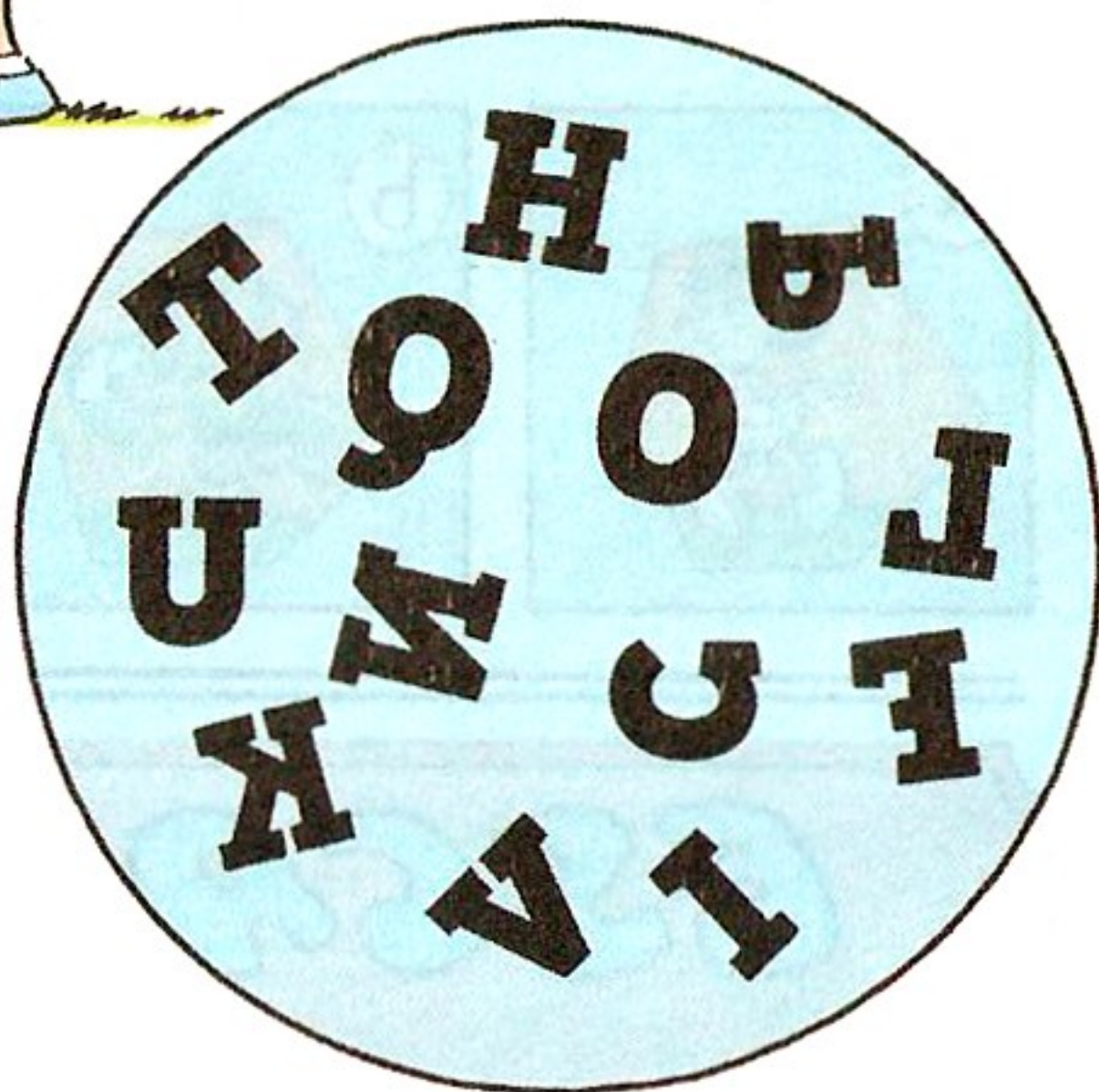
ESCALAÇÃO

Coloque em ordem os quadrinhos.



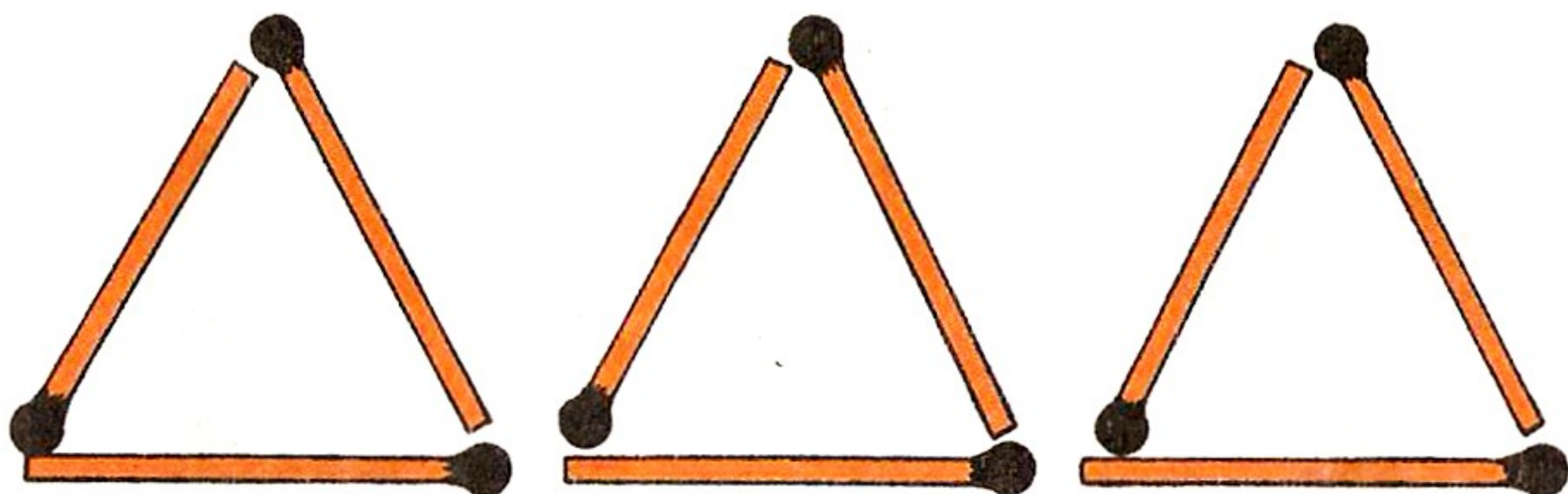
JOGO de PALAVRAS

A Samira tem que descobrir qual é a letra que aparece nos três círculos, mas, como as letras estão invertidas como se fossem vistas por um espelho, ela está confusa. Uma dica: é a letra inicial do nome de um dos amiguinhos da Samira.



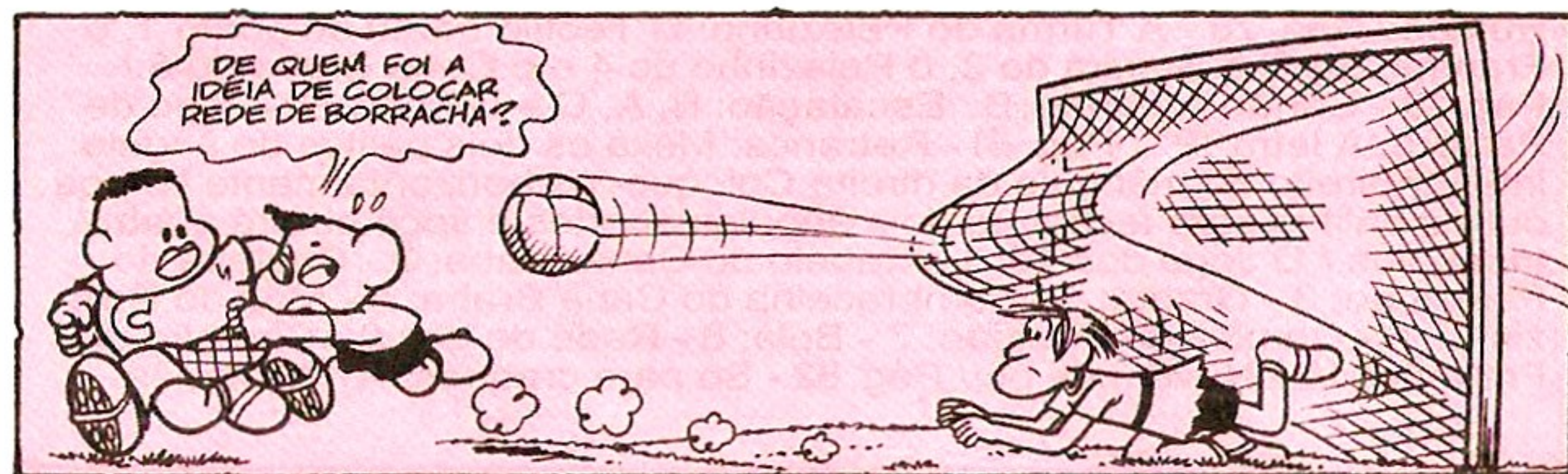
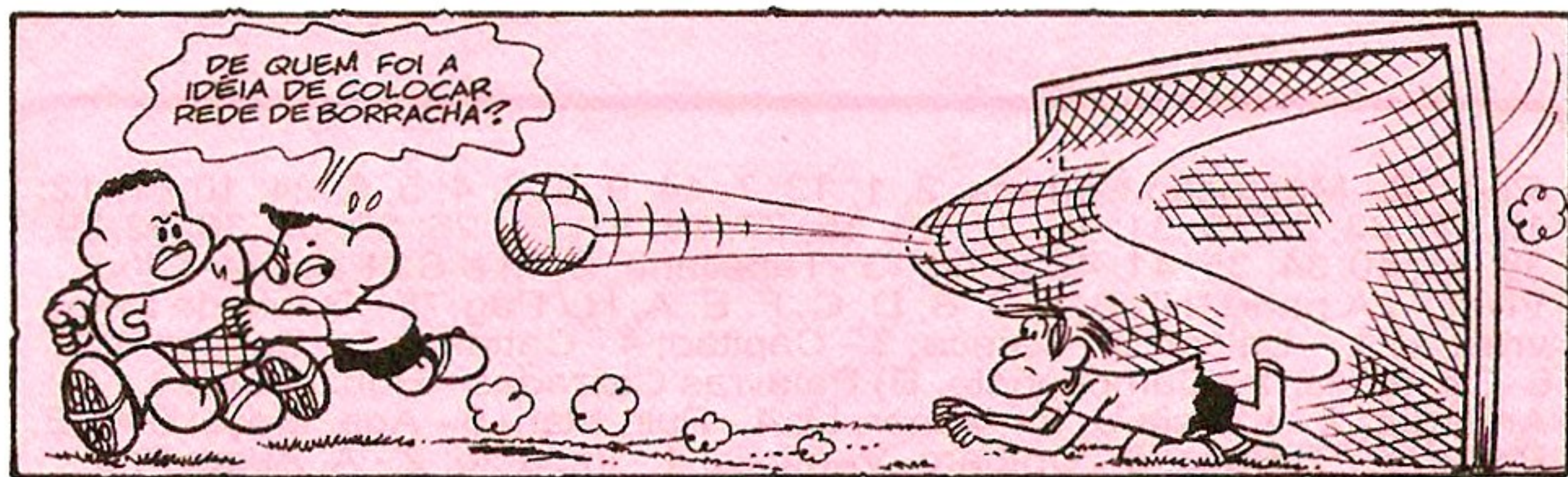
RETRANCA

Você poderá formar quatro triângulos mexendo só dois palitos de fósforo. Como?



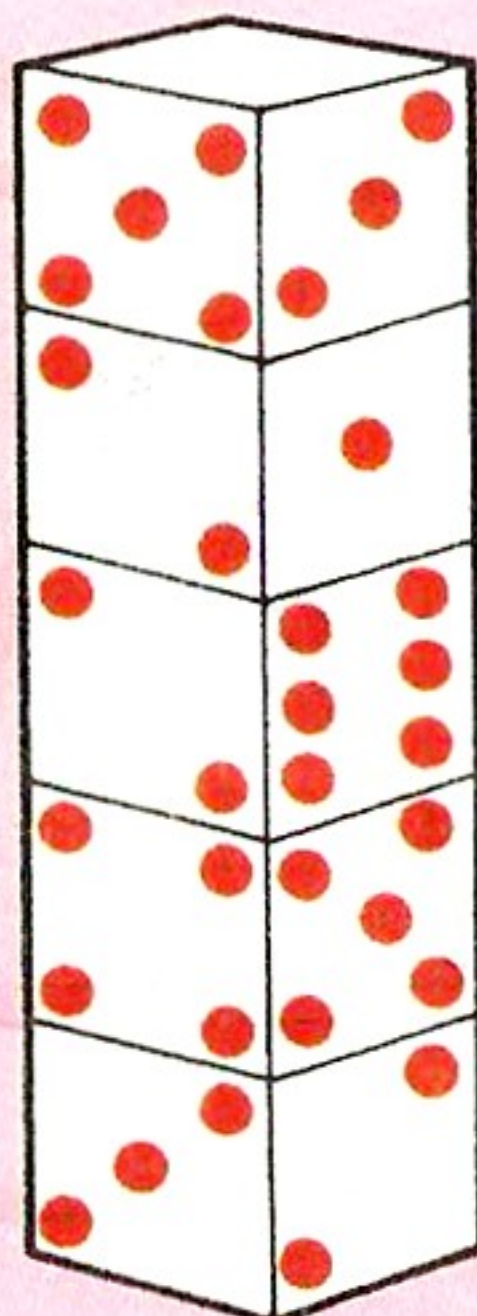
O JOGO DOS 10

Descubra as diferenças entre os desenhos A e B.



SÓ PARA CRAQUES

Você poderia descobrir o total de pontos dos lados que não se pode ver destes cinco dados.



RESPOSTAS

Pág. 72 - Marcação Cerrada: 2, 1, 13; 7, 14, 9; 8, 3, 4; 5, 6, 24; 10, 11, 12; 18, 17, 23; 20, 19, 31; 16, 22, 29; 15, 27, 28; 21, 25, 26; 30, 37, 36; 32, 39, 38; 33, 40, 34; 35, 41, 42./ Pág. 73 - Tabelinha: C, M e S./ Pág. 74 - Olho Vivo! A) A parte "H". B) I, G, B, D, C, F, E, A, H./ Pág. 75 - Drible de Palavras: A) 1 - Calçar; 2 - Careca; 3 - Capitão; 4 - Catimba; 5 - Cabecear; 6 - Caneleira; 7 - Campeonato. B) Palavras Cruzadas - Horizontais: 1 - Amargar; 2 - I, Ásia, U; 3 - Manar, Li; 4 - Puir, Man; 5 - Aga, Moça; 6 - CE, Poros; 7 - T, Boca; 8 - Opíparo. Verticais: 1 - Impacto; 2 - A, Auge, P; 3 - Mania, Bi; 4 - Asar, Pop; 5 - Rir; Moca; 6 - Gã; Morar; 7 - A, Laço, O; 8 - Ruínas./ Pág. 78 - A Turma do Pelezinho: O Teófilo partiu do ponto 1, o Frangão do 2, a Samira do 3, o Pelezinho do 4 e o Cana Braba do 5./ Pág. 79 - Cartão Amarelo: B. Escalação: B, A, C e D./ Pág. 80 - Jogo de Palavra: A letra "P"./ Pág. 81 - Retranca: Mexa os dois palitos do ângulo inferior direito do triângulo da direita. Coloque-os horizontalmente sob os outros palitos para fechar os dois ângulos abertos e você obterá quatro triângulos./ O Jogo dos 10: 1 - Cabelo do Cana Braba; 2 - Chuteira do Pelezinho; 3 - Grama; 4 - Sombrancelha do Cana Braba; 5 - Mão do Pelezinho; 6 - Camisa do Frangão; 7 - Bola; 8 - Rede de gol; 9 - Chuteira do Frangão; 10 - Nuvem de pó./ Pág. 82 - Só para craques: A) 72 pontos.

Arquivos

da MURRUCIO

texto: Sidney Gusman



Goleiro é pra Essas Coisas transpõe para os quadrinhos a velha fábula do menino simples que troca de lugar com outro rico, para que ambos vivenciem novas experiências. O tal Franguinho (o nome verdadeiro dele não foi revelado) foi um bom elemento para valorizar a amizade de Pelezinho, Cana Braba e Teófilo com o Frangão. Apesar de ele continuar sendo um goleiro meia-boca...



A história *A Barriguinha* parece ter sido feita à frente de seu tempo. Afinal, na década de 1970, barriga e jogador de futebol não combinavam. Mas o Rex mostra que, às vezes, uma pancinha é melhor do que um peitoral bem definido. E ele nem precisou ficar na “medida certa” pra descobrir isso.





Hoje é cada vez mais comum mulheres praticarem futebol – nossa craque Marta que o diga. Mas quando *Bing-Bonga* foi publicada pela primeira vez, meninas passavam longe dos campinhos e pouco entendiam do esporte.



E é por isso que a Bonga dá um show de divertidas trapalhadas ao apitar o jogo dos meninos.



Esta edição trouxe duas propagandas de produtos do estúdio: a da promoção *Cole e Descole!*, desta vez em página simples, e a da revista *Destaque e Brinque Pelezinho*, da Abril, que trazia um Pelezinho e um Rex para montar e brincar.



1 - Você tira o papel que tem atrás...

2 - ... e cola onde quiser!

3 - São 6 adesivos diferentes!

GRÁTIS! COLE E DESCOLE!
SÃO OS ADESIVOS FOFINHOS DA TURMA DA MÔNICA!



Você descola o seu em todas as revistas do Mauricio: no Cebolinha, na Mônica, no Pelezinho e nos Destaque e Brinque Parque da Mônica e Pelezinho. E depois cola onde quiser. A Mônica no vestido, o Cascão na camiseta, o Cebolinha na pasta da escola, o Pelezinho na chuteira, o Bidu na porta do seu quarto e o Canso Braba na mochila. Todo mundo vai querer um igual!

Esses adesivos fofinhos são da Dimensione Wild. E é bom você ficar de olho na banca pra não perder nenhum deles!



Desta vez o Pelezinho vai jogar bola com você. De verdade!

Você destaca o Rex e o Pelezinho da revista Destaque e Brinde e depois monta os dois.

Tudo sem cola nem tesoura.

Agora é só segurar o Pelezinho pelo braço.



Ele chuta a bola de verdade!

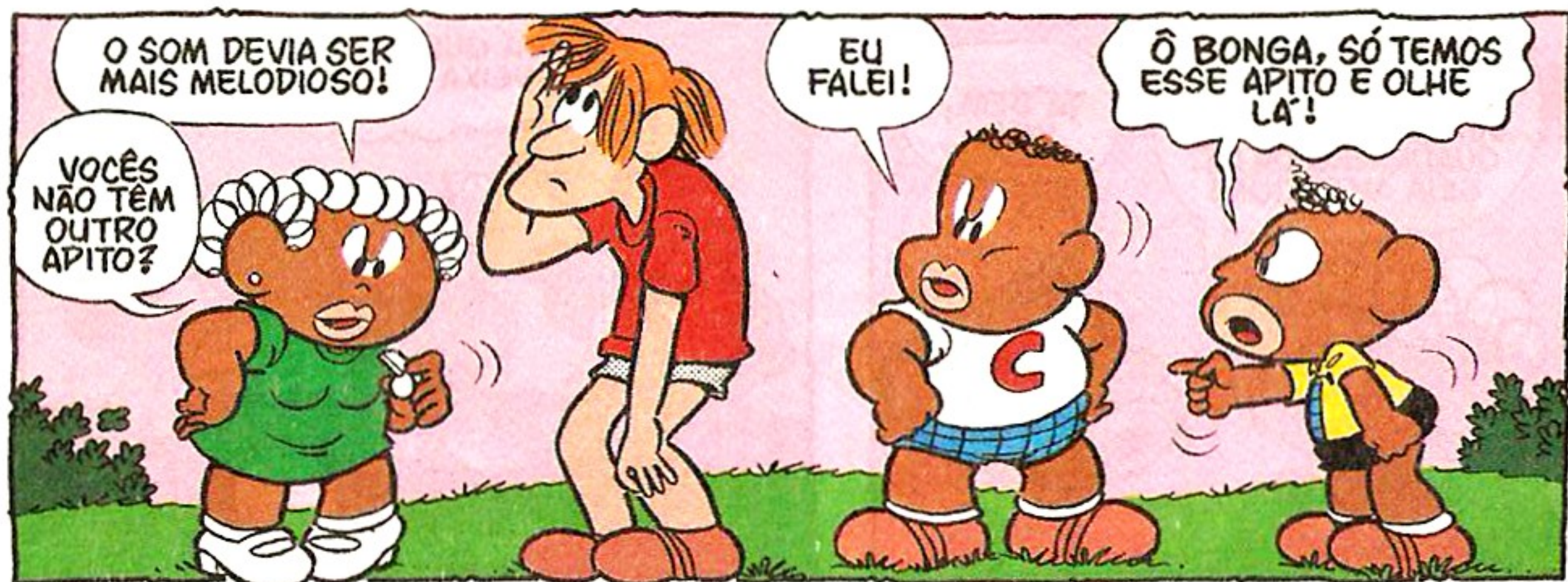
Procure nas bancas o

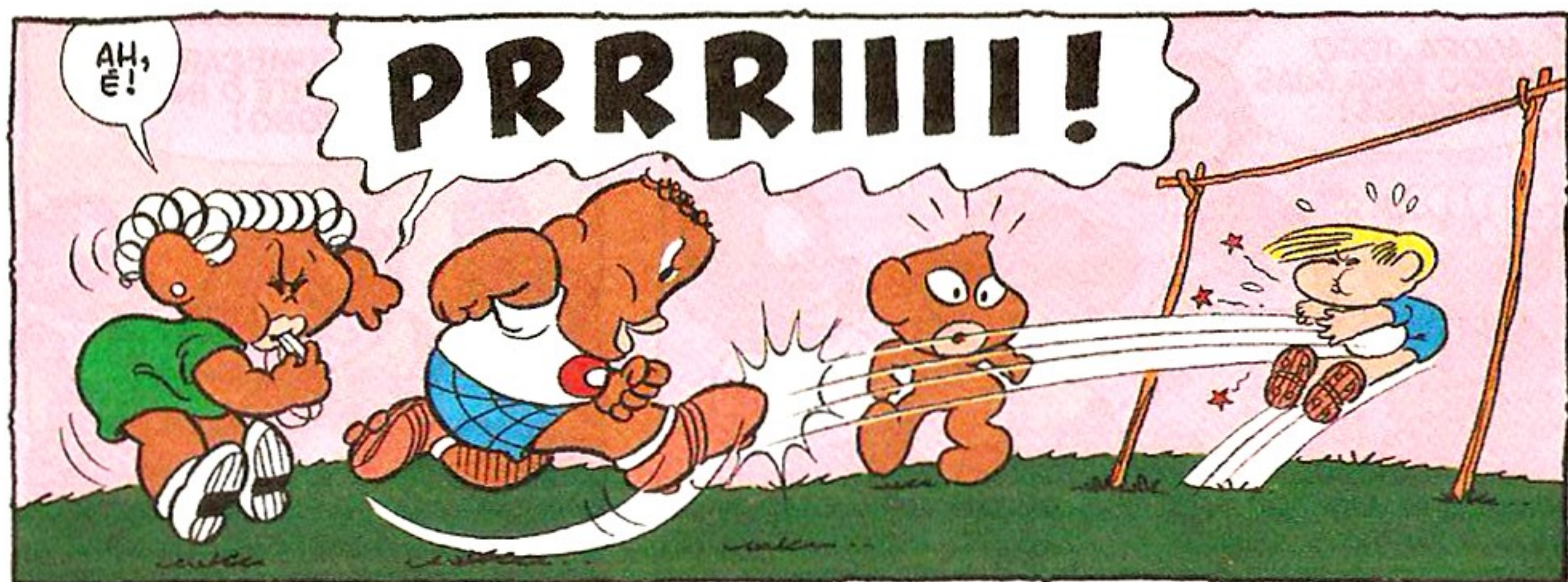
Destaque e Brinque *Pelezinho*

PELEZINHO em BING-BONGA





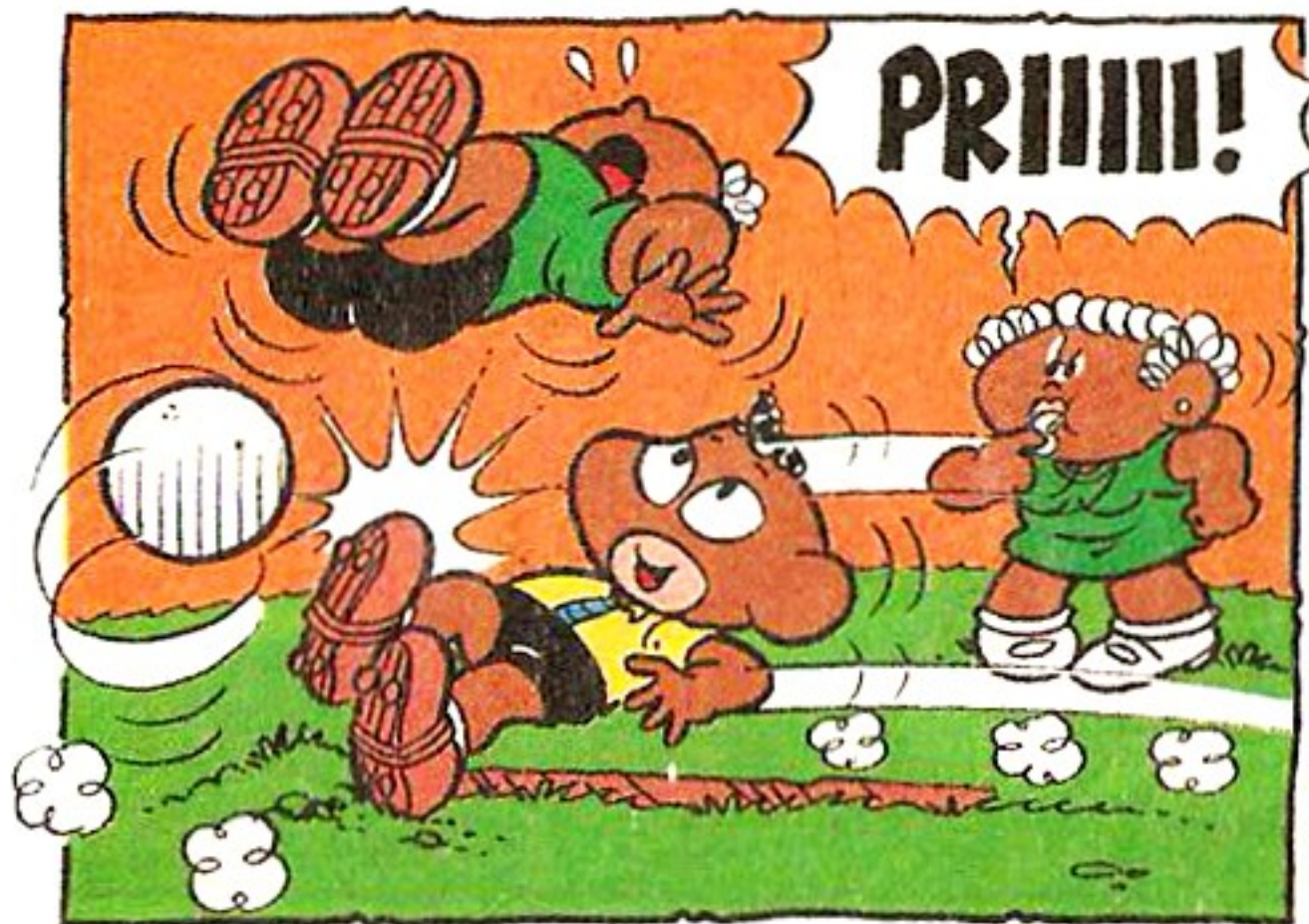


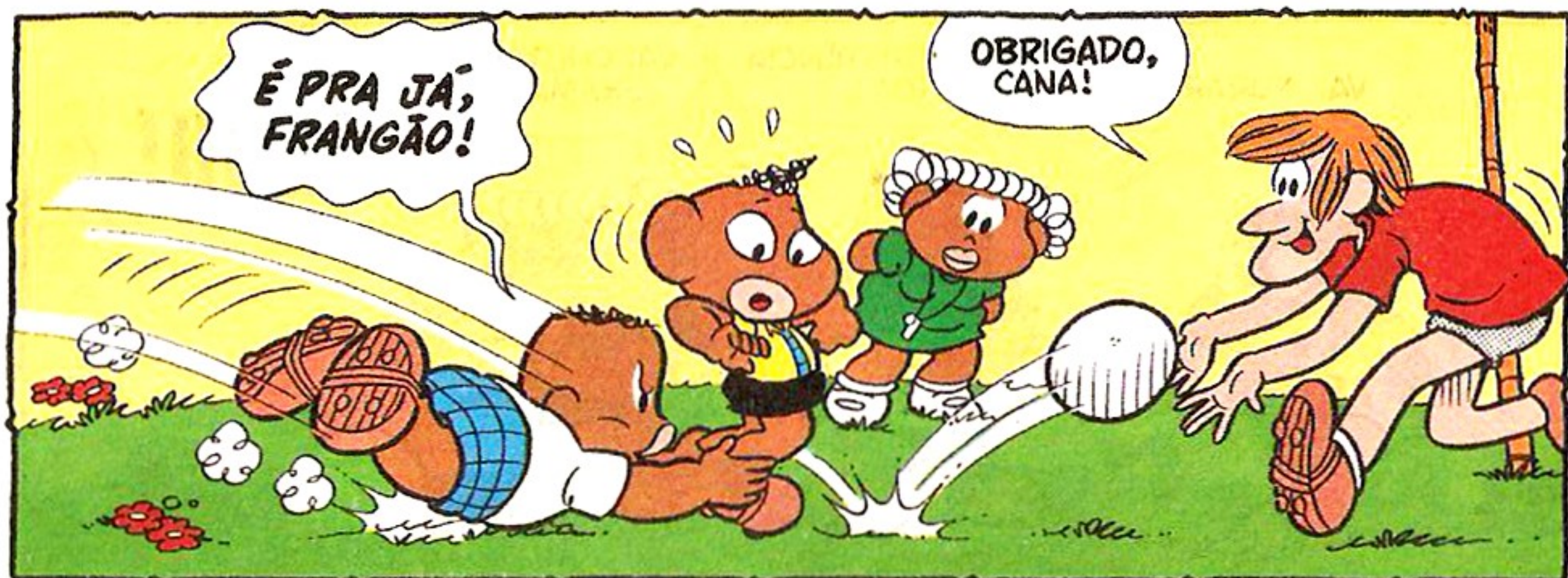


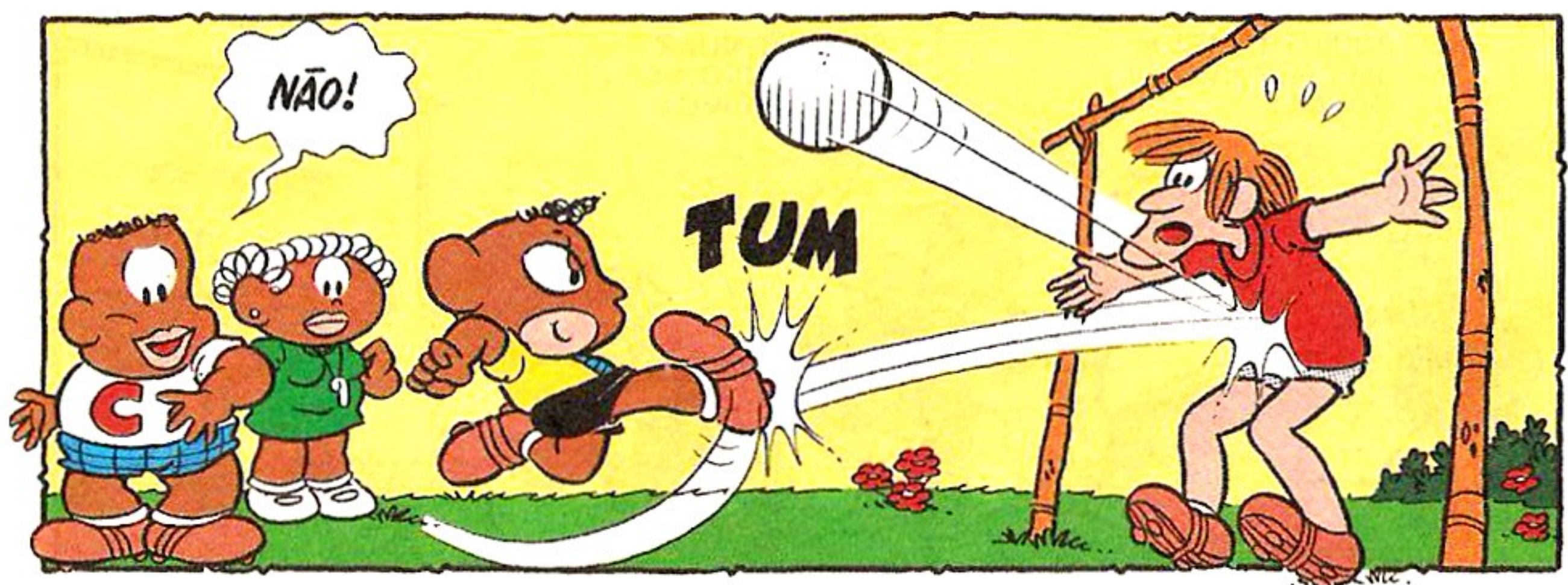


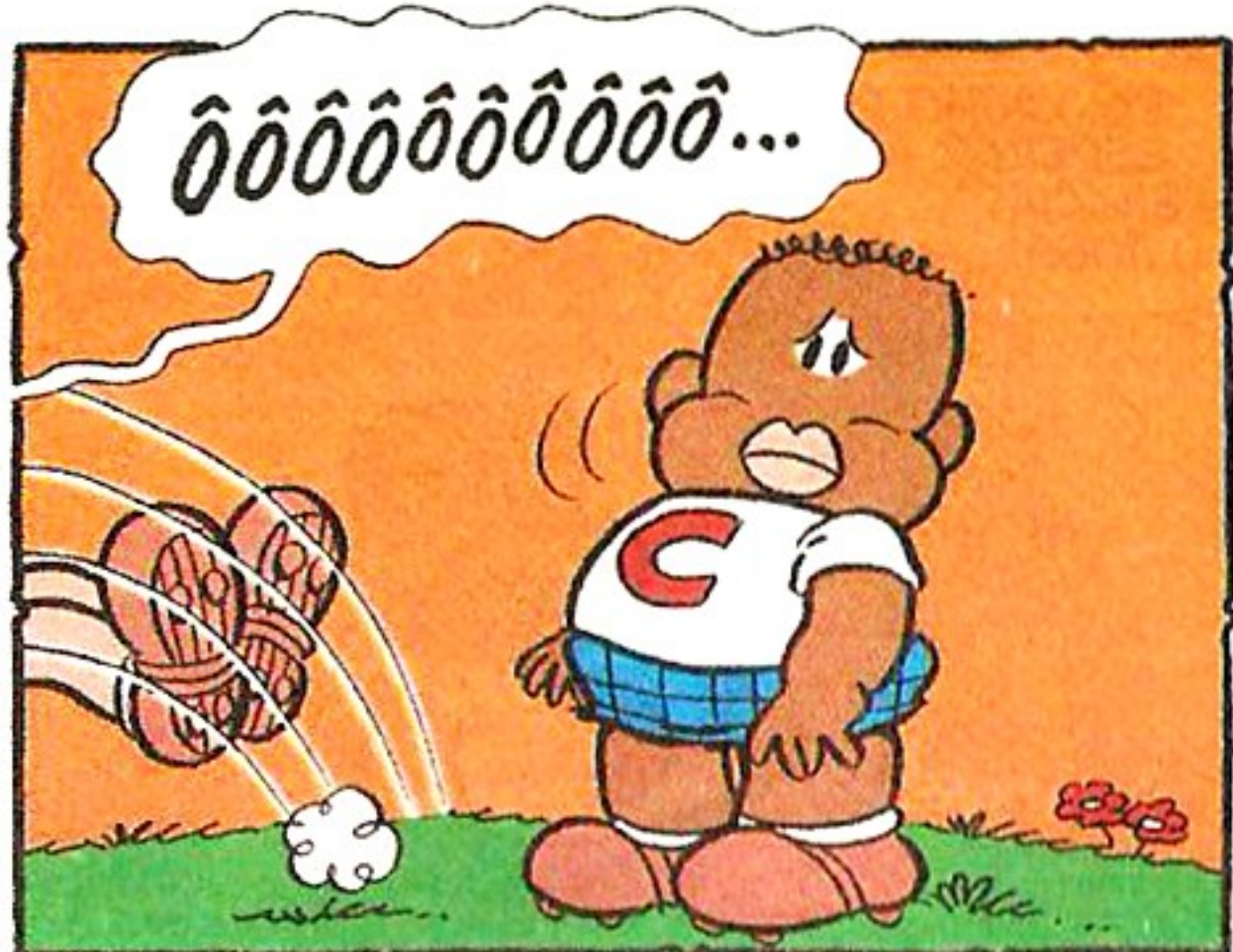
















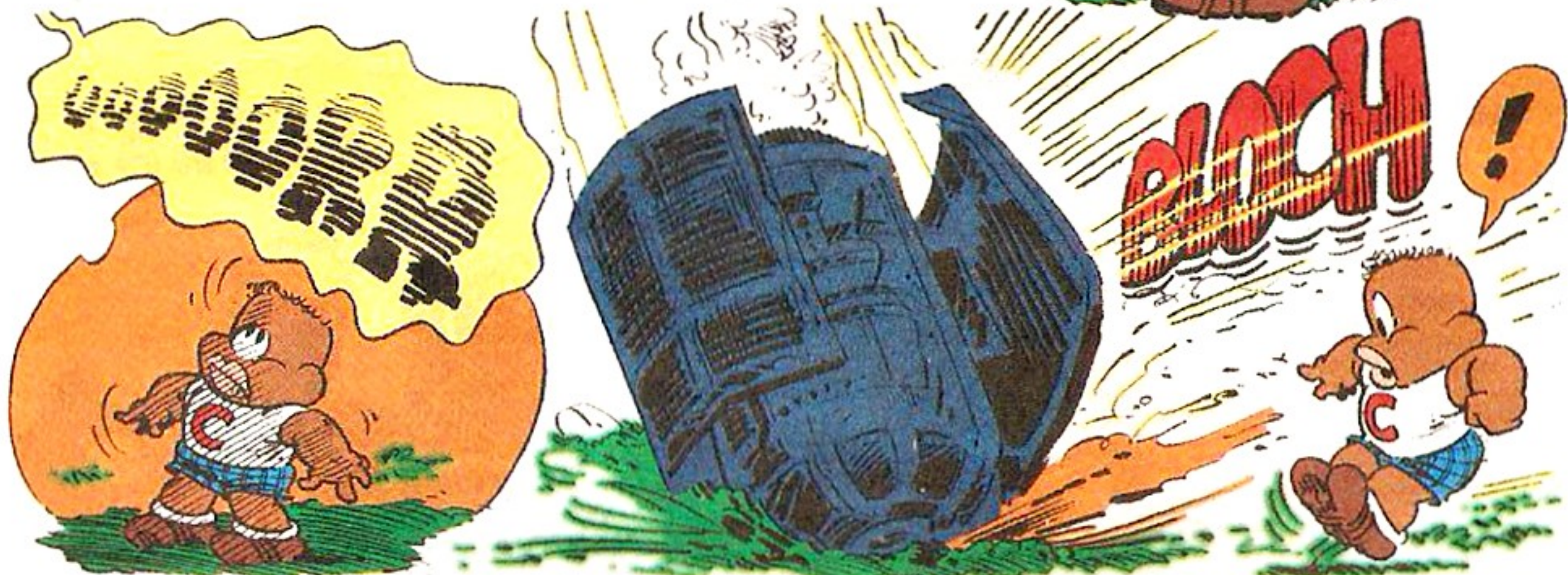
Pelezinho

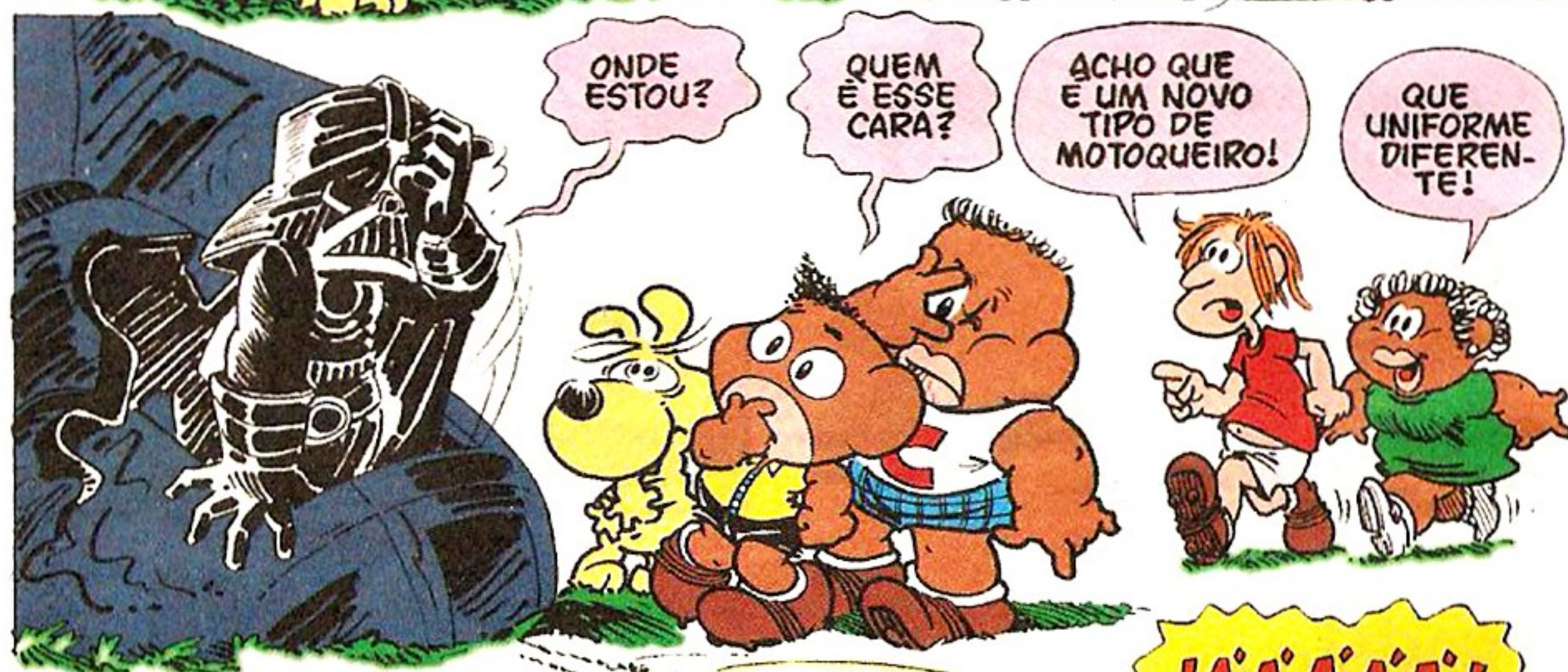
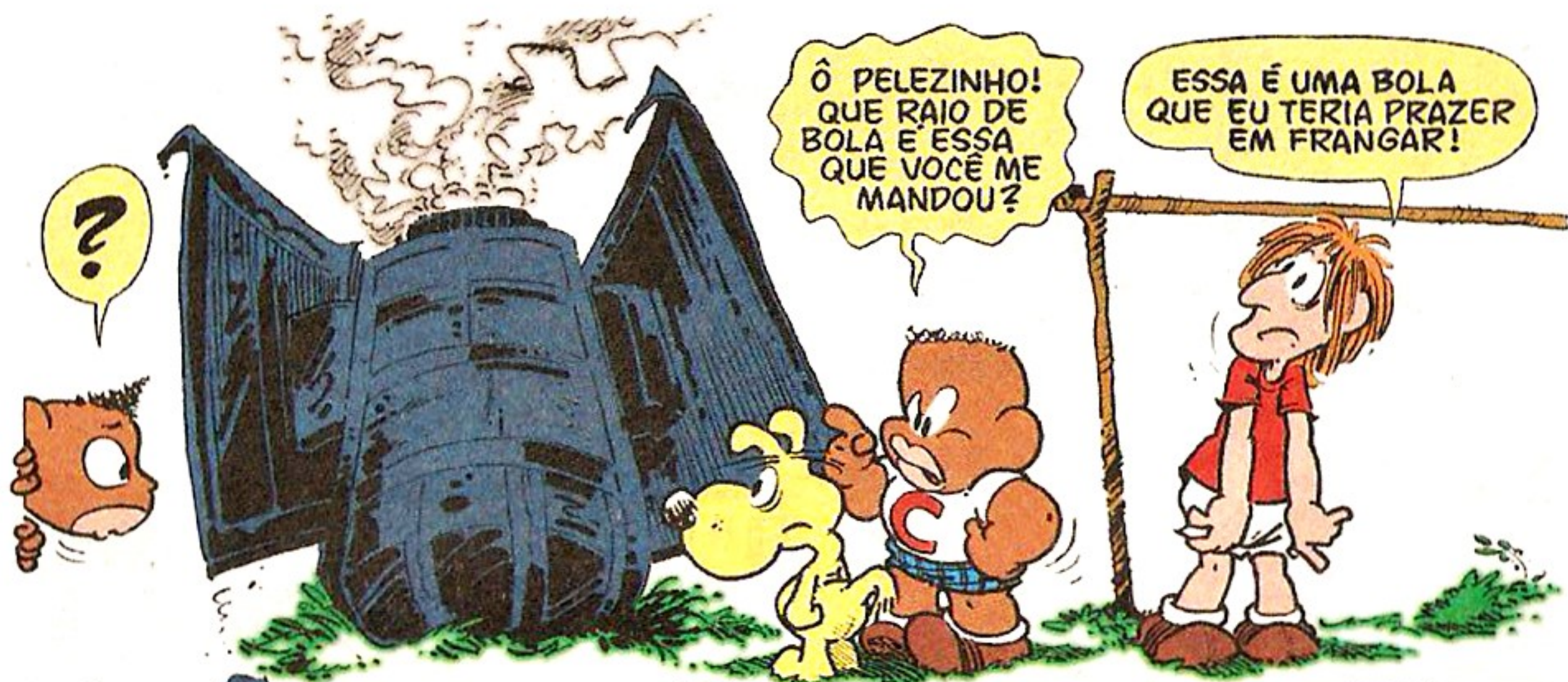


MAURICIO

ALGUNS DIAS
ATRAS, ESTAVA
A TURMINHA DO
PELEZINHO JOGANDO BOLA,
QUANDO DE REPENTE
ACONTECEU A GIGANTESCA
GUERRA NO CAMPIÃO

Mauricio







ÓTIMO! PRECISO
APRENDER NOVAS
TÉCNICAS DE
MALDADE!

ASSIM PODEREI
LANÇAR AS BASES
DE UM NOVO
IMPERIO!

CONQUISTANDO
PRIMEIRO ESTE
PLANETA!

VAMOS! ME ENSINE
A JOGAR ESSE TERRÍVEL
FUTEBOL!

ESTA
BEM!
CALMA!

ISTO É UMA
BOLA! AQUILO
É UM GOL!

IAÁÁÁÁ!

AGORA CHUTA
ESSA BOLA NO
GOL!

CAPRICHA!

NÃO!
NÃO!

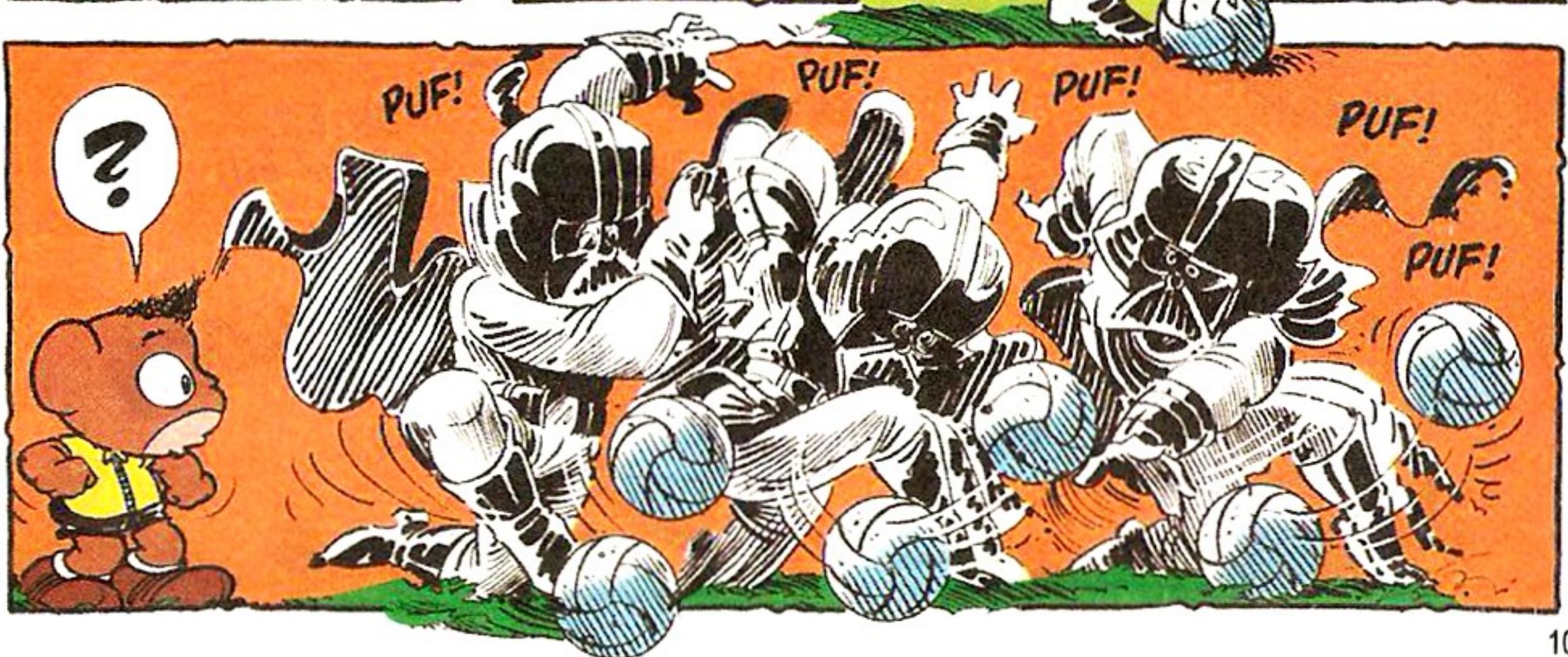
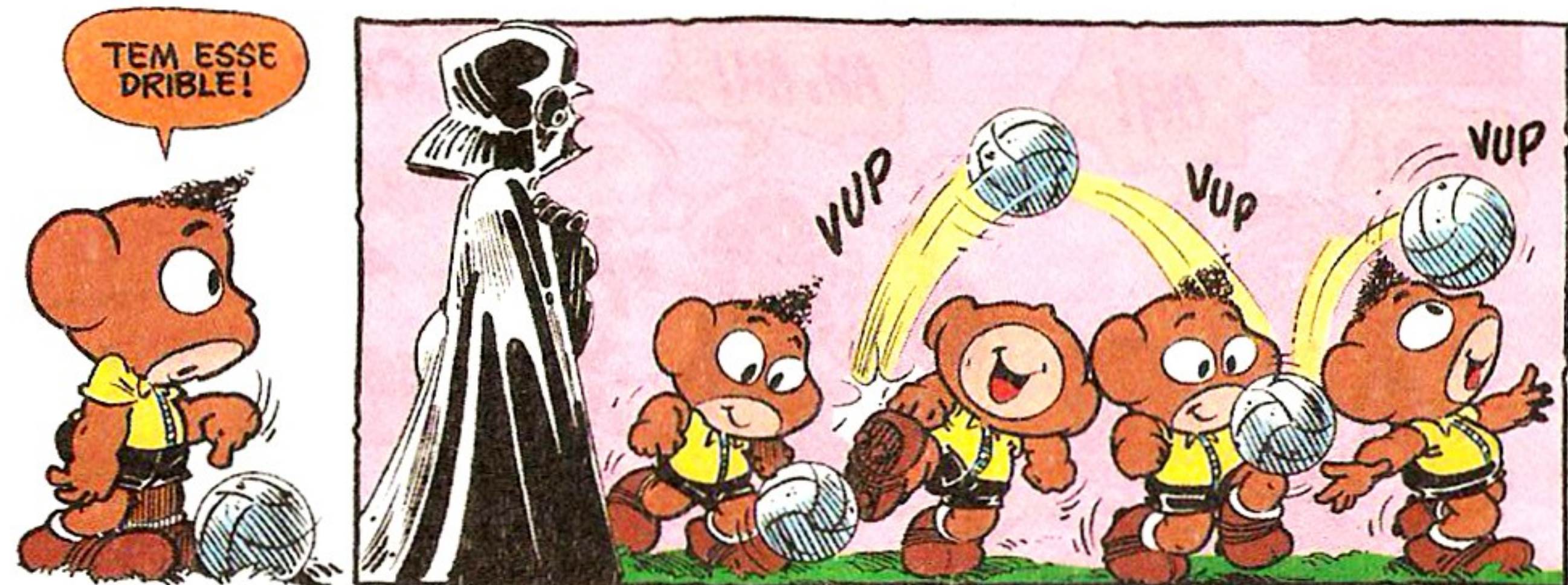
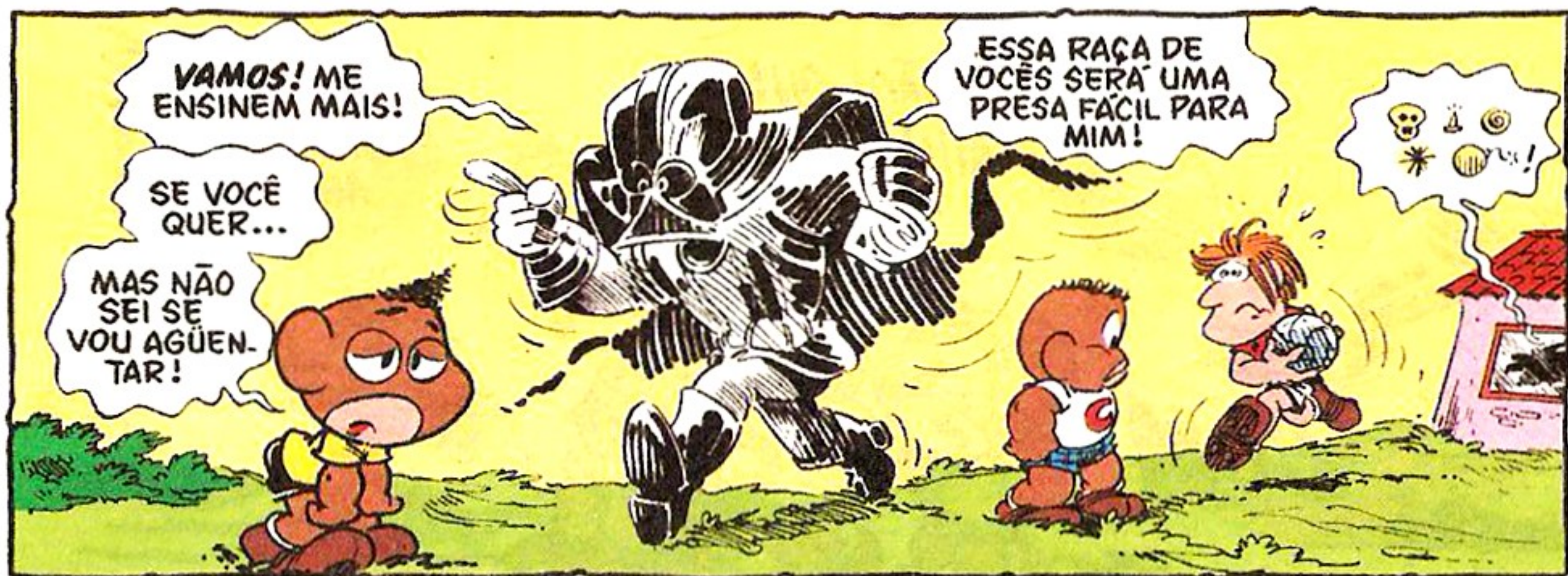
OH, NÃO!

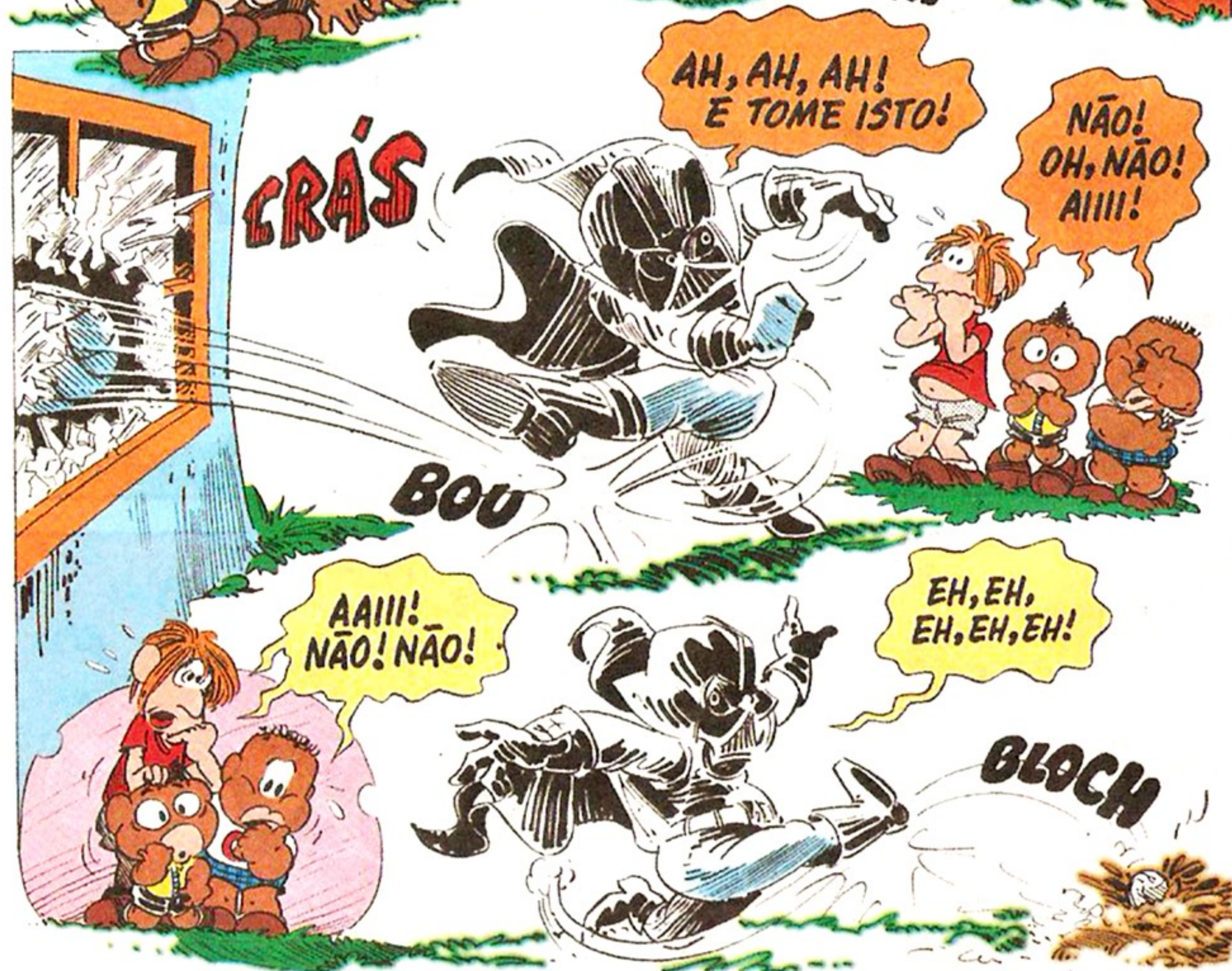
XIII!

AHA! FUNCIONA!

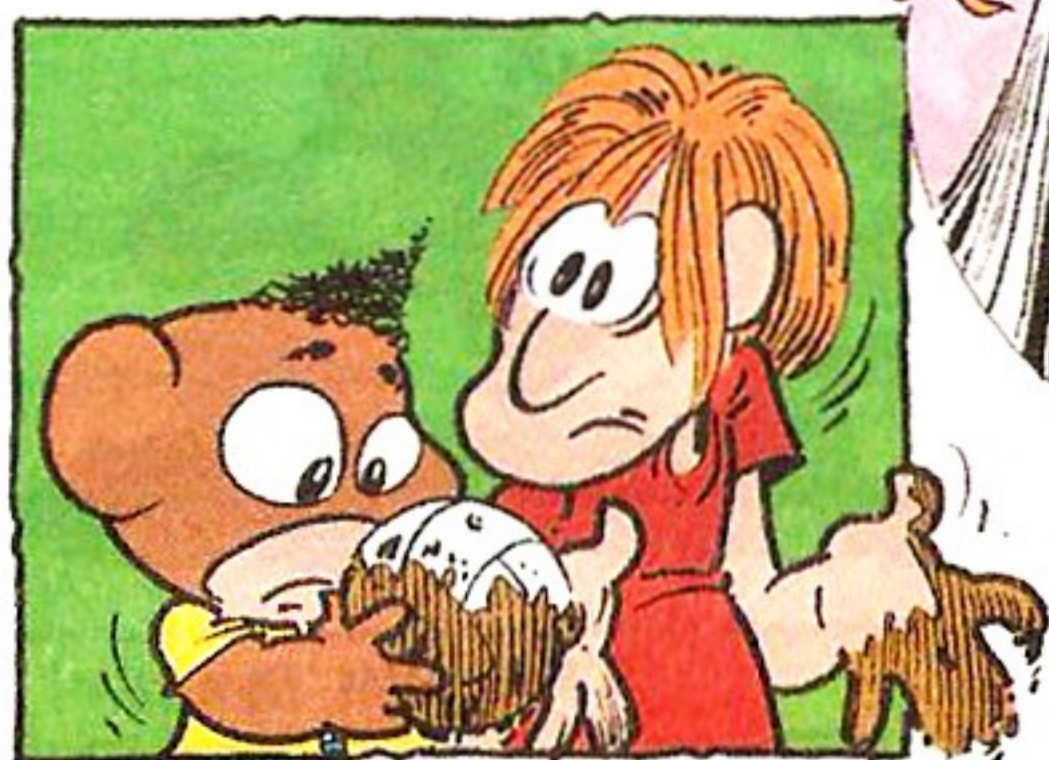
VEJA
COMO SOFREM!

CRÁS

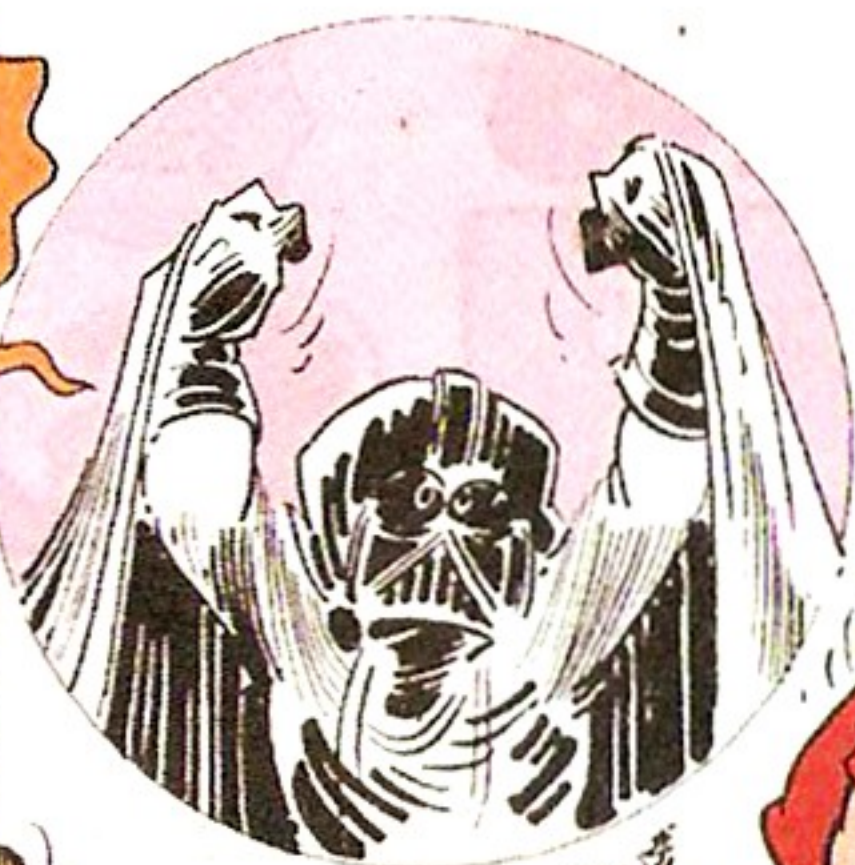




OBRIGADO! JÁ
ESTOU PRONTO PARA
A CONQUISTA DESTE
MÍSERO PLANETA!



PREPAREM-SE
PARA REVERENCIAR
O SEU NOVO
SOBERANO!



O QUE
SERÁ QUE ELE
QUIS DIZER COM
REVERENCIAR
SEU NOVO
SOBERANO?

QUE CARA
DOIDO!



SEI
LÁ!

BEM, VAMOS TIRAR
AQUELA LATA VELHA QUE
CAIU LÁ NO CAM-
PINHO E CON-
TINUAR A
JOGAR!



ENQUANTO ISSO...

VAMOS! ME
SOLTEM OU SOFRE-
RÃO! NÃO VÃO ME
SOLTAR, É'?



POIS ENTÃO
TOMEM ISTO!

E
ISTO!

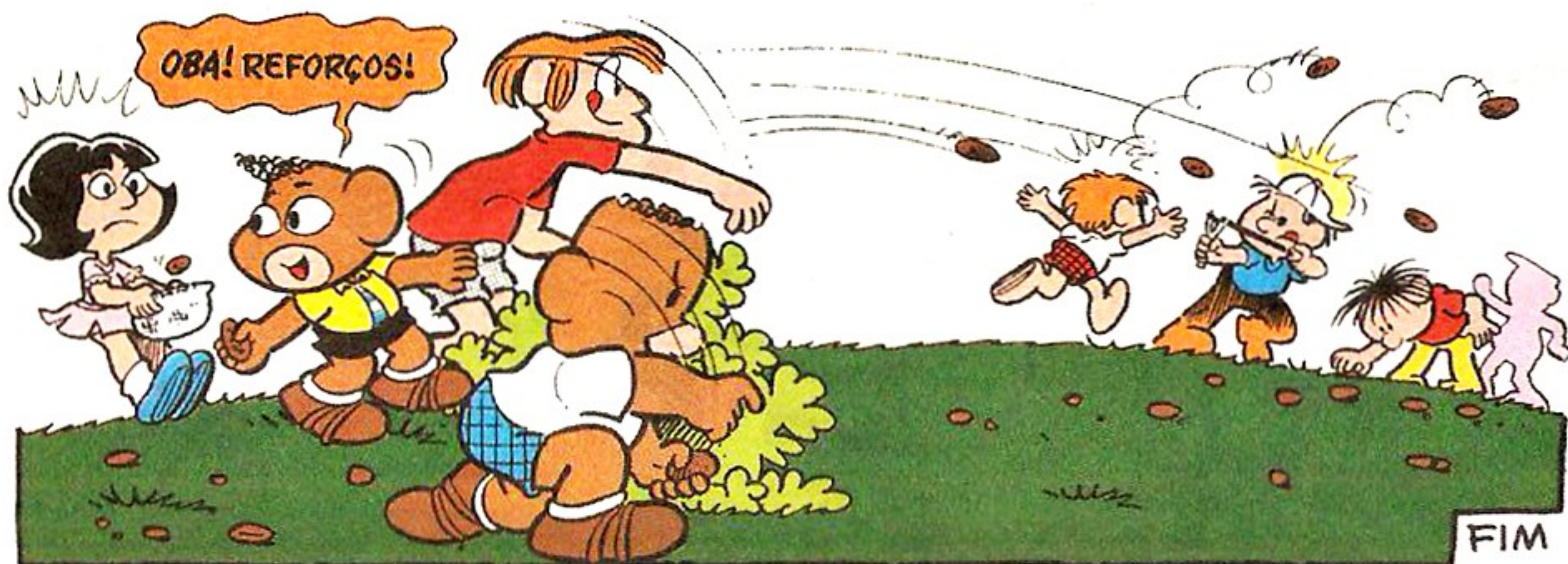
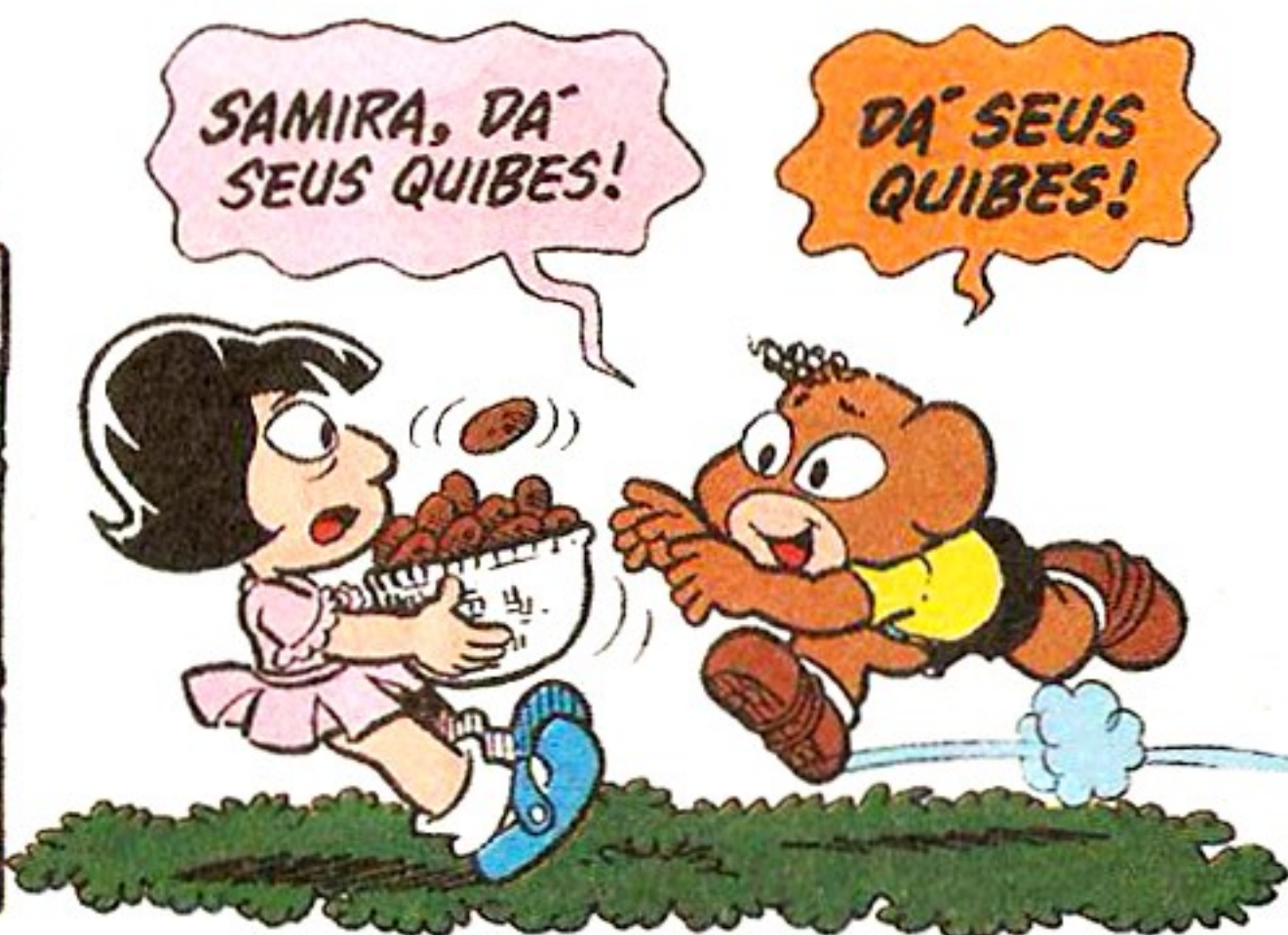


VOU SAIR EM 71,21.

TUM

FIM

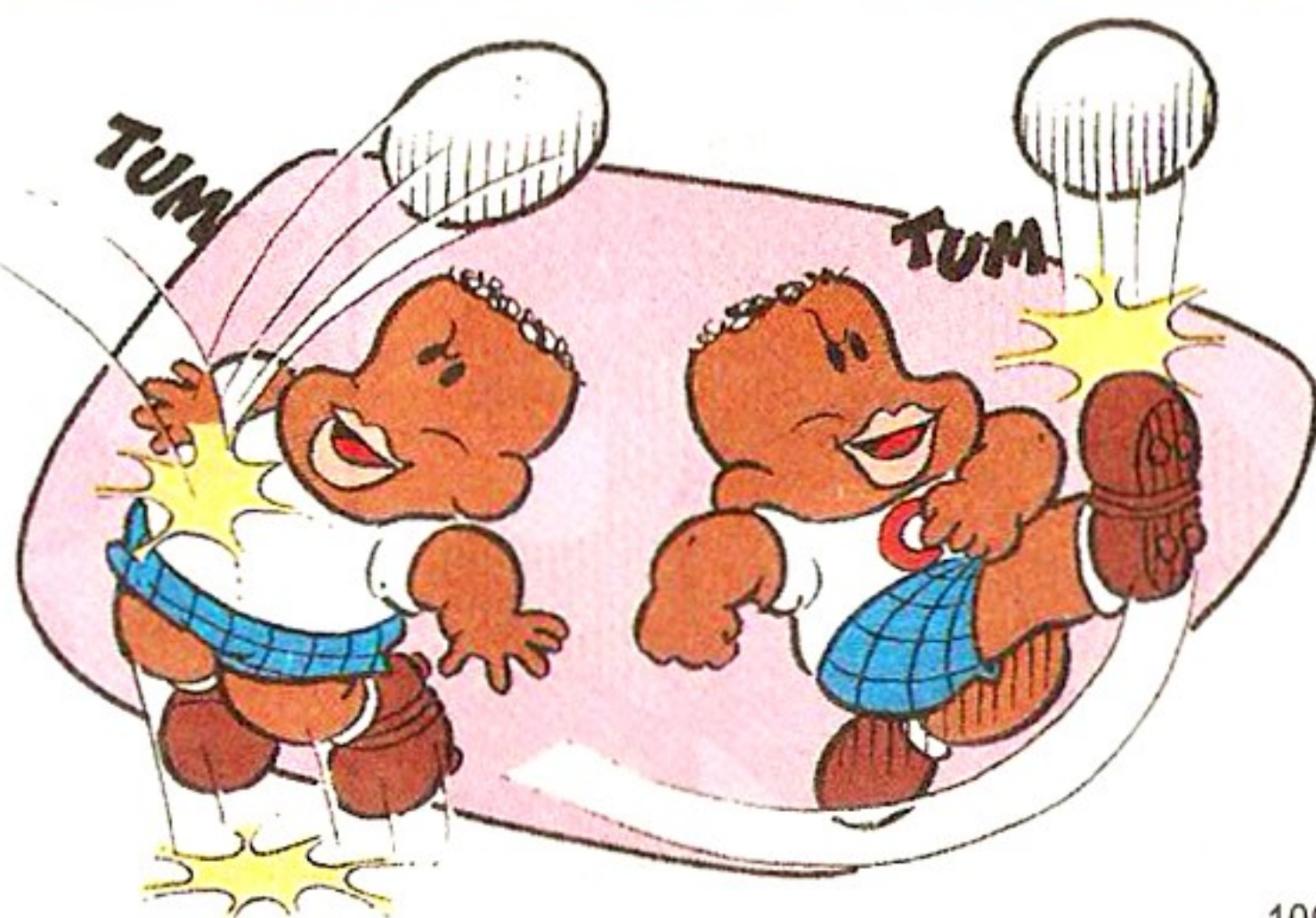
PELEZINHO

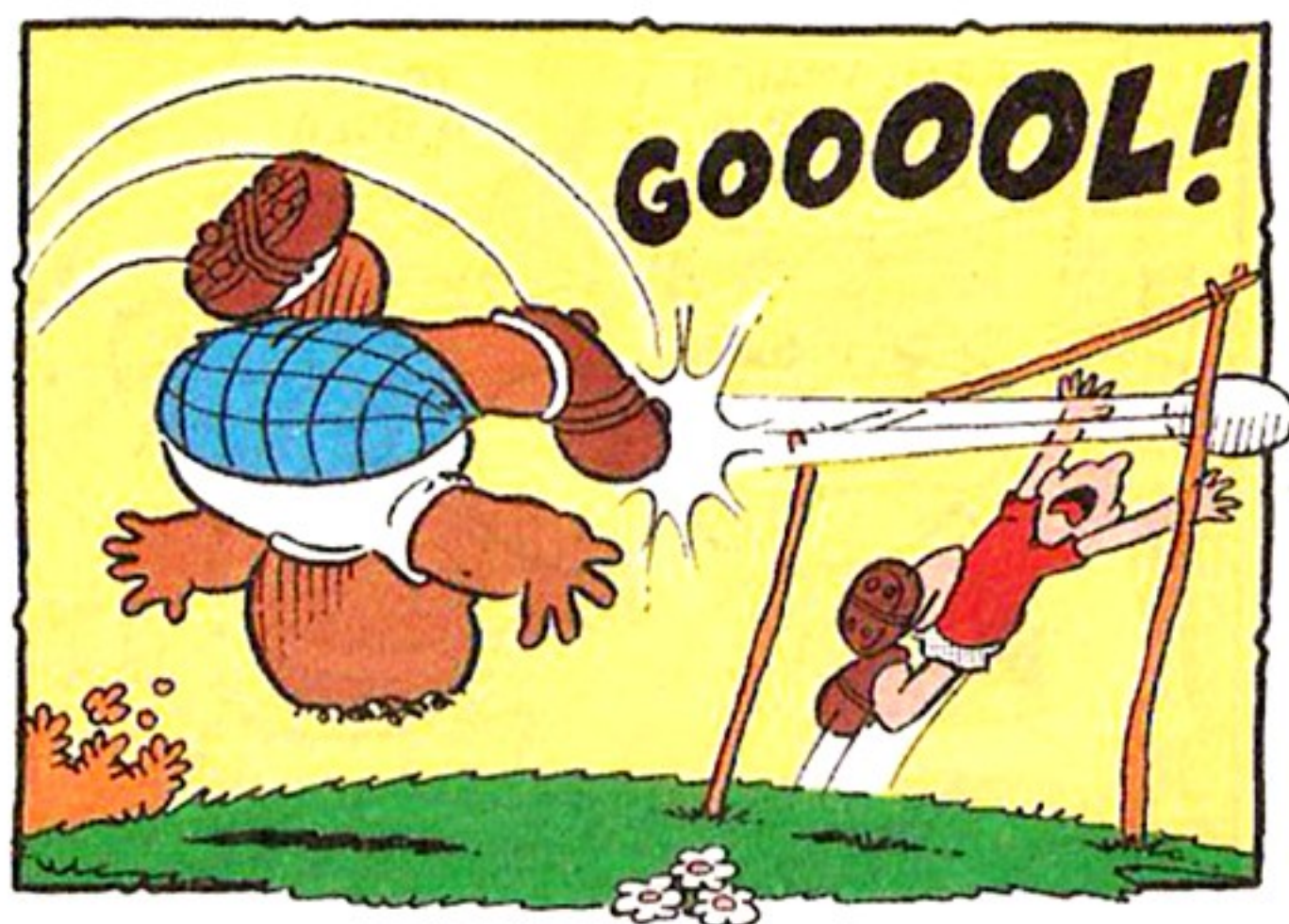


PELEZINHO NINGUÉM OLHA PRA MIM!





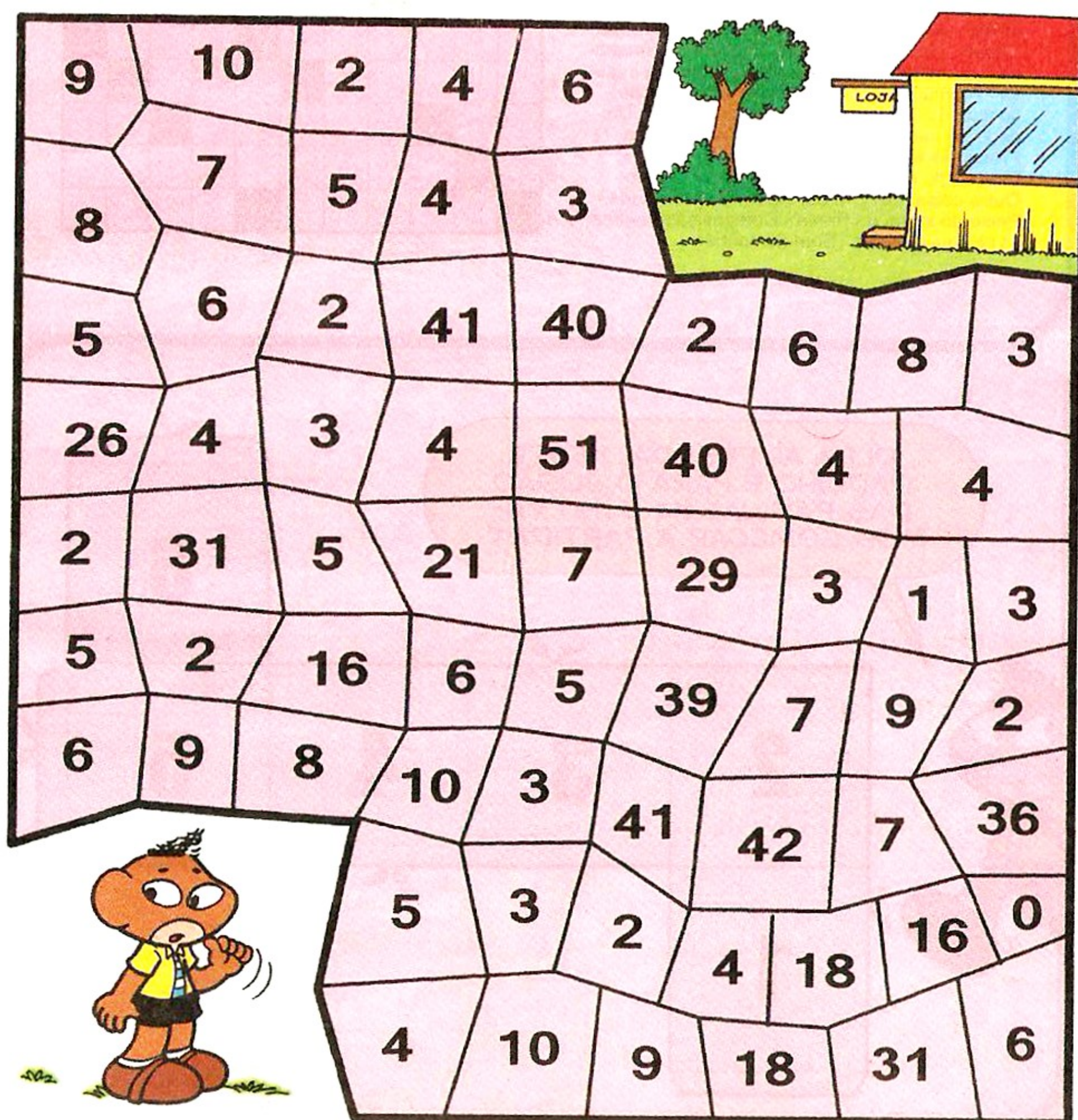




A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

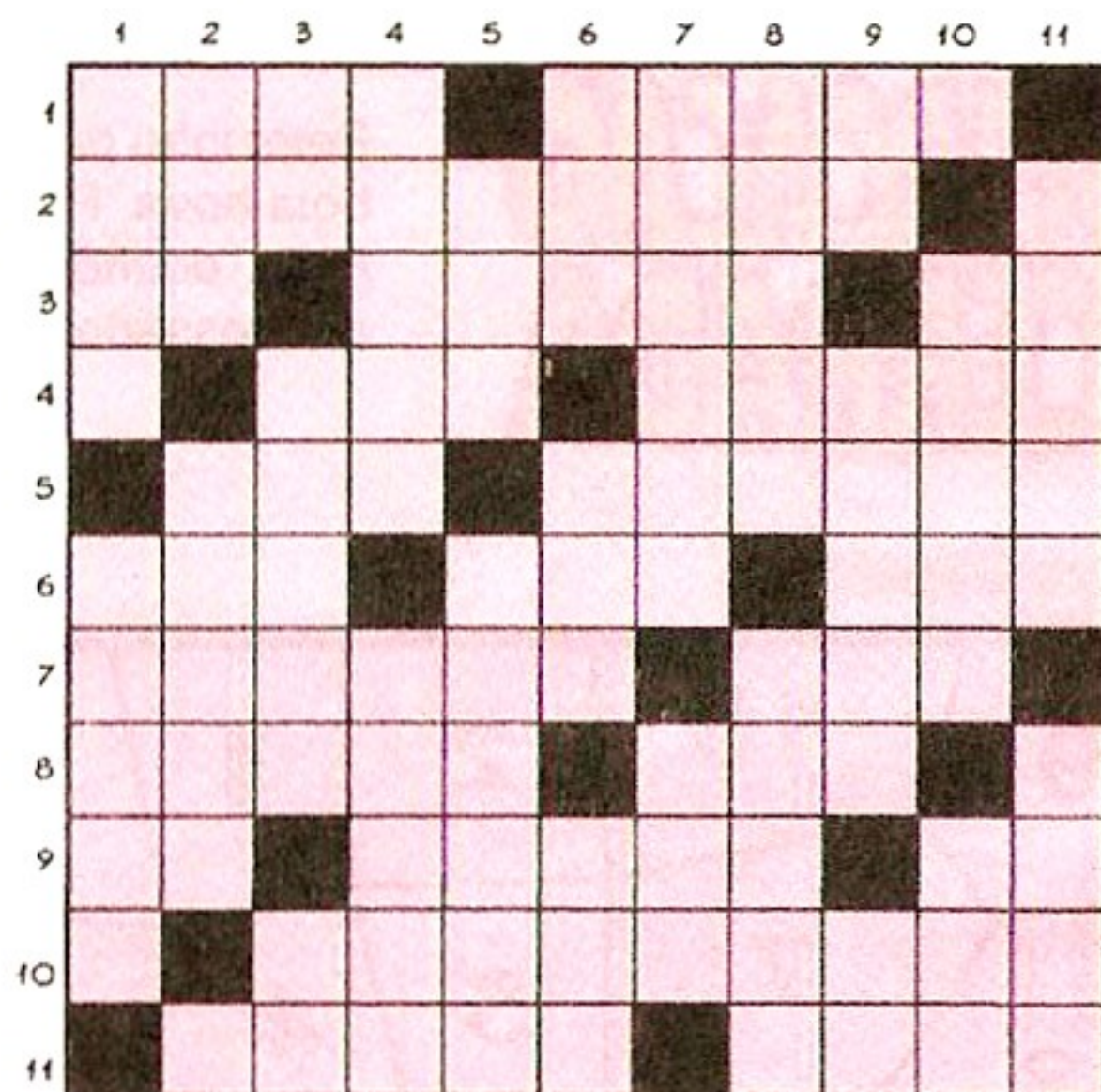
Pelezinho precisa ir até a loja de esportes comprar uma bola nova. Para chegar lá, ele precisa seguir o caminho mais "econômico", somando o número de cada casa atravessada. Vamos ajudar o Pelezinho?



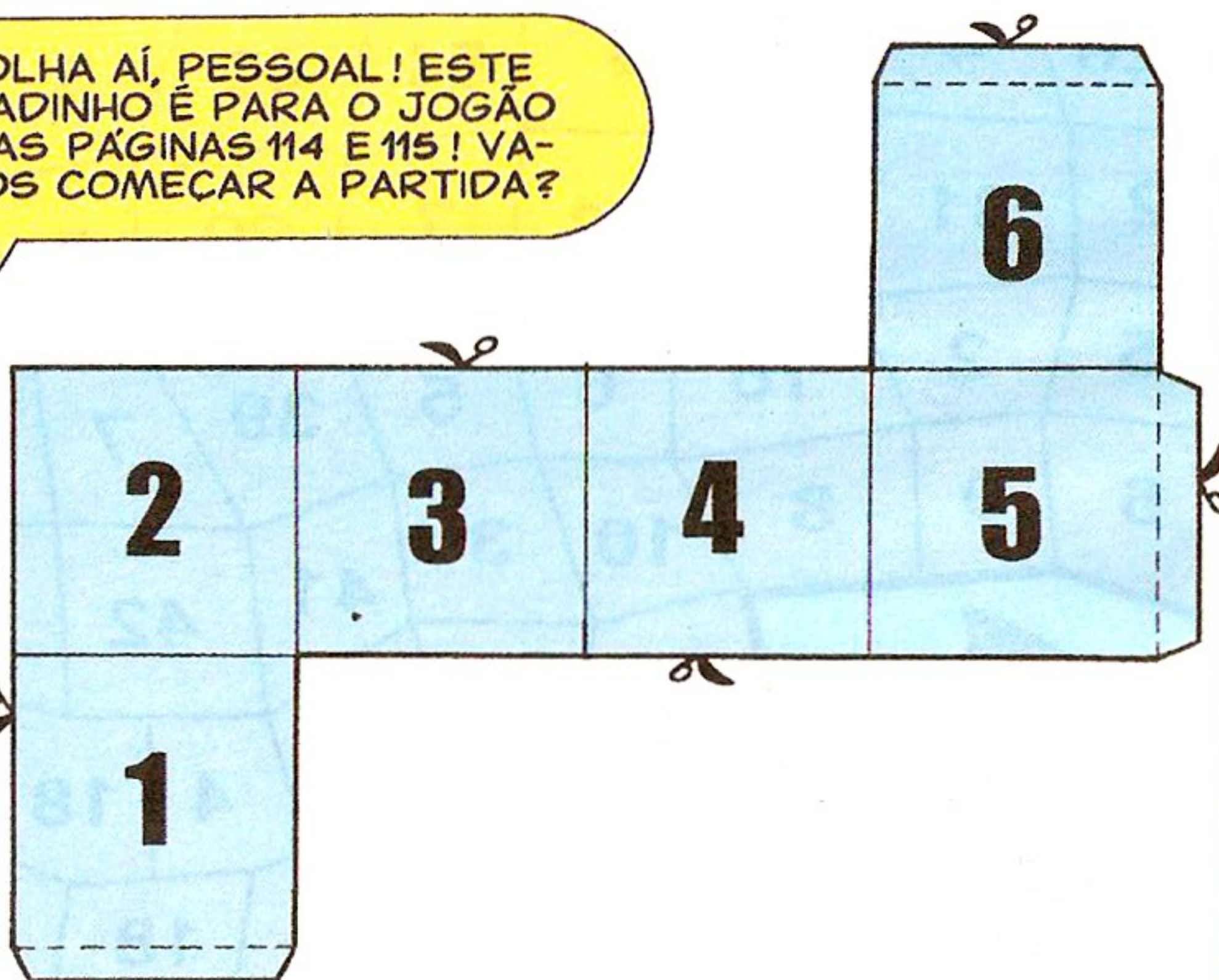
ATENÇÃO: A resposta deste e as dos demais jogos estão na página 119.

DRIBLE DE PALAVRAS

Horizontais : 1) Garantia pessoal - Abasteci. 2) Congresso científico ou cultural - Artigo definido. 3) Mulo - Grão de chumbo de grande diâmetro - Ocidente (abrev.). 4) Símbolo do oxigênio - Que não é cozido - Boi selvagem da Índia. 5) Raiva - Parte da perna do porco. 6) Espécie de palmeiras - Término - Trombeta dos índios bororós. 7) Incapaz - Nome de mulher. 8) Praia - Patrão - Símbolo de tonelada. 9) Interpreta a escrita - Fala astuciosa - Sufixo que designa autor. 10) Conjunção coordenativa - Príncipe soberano de grande autoridade. 11) Todavia - Mais adiante. **Verticais :** 1) Variante de ázimo - Aspire. 2) Mantilha de noiva - Marreca - Apal - Símbolo do fósforo. 3) Sigla do Amazonas - Fase difícil - Rio da Itália. 4) Moeda inglesa - Animação (fig.). 5) Grande embarcação - fio fino. 6) O tempero essencial - Devoto - Unidade de medida de uma radiação ionizante. 7) Procedência - Rio da França. 8) Versejar - Esposa do rei Latino. 9) Te mais o - Ligado - Outra coisa. 10) Um em algarismos romanos - Peixe do litoral da Bahia - Composição poética. 11) Naquele lugar - Som de canhão.

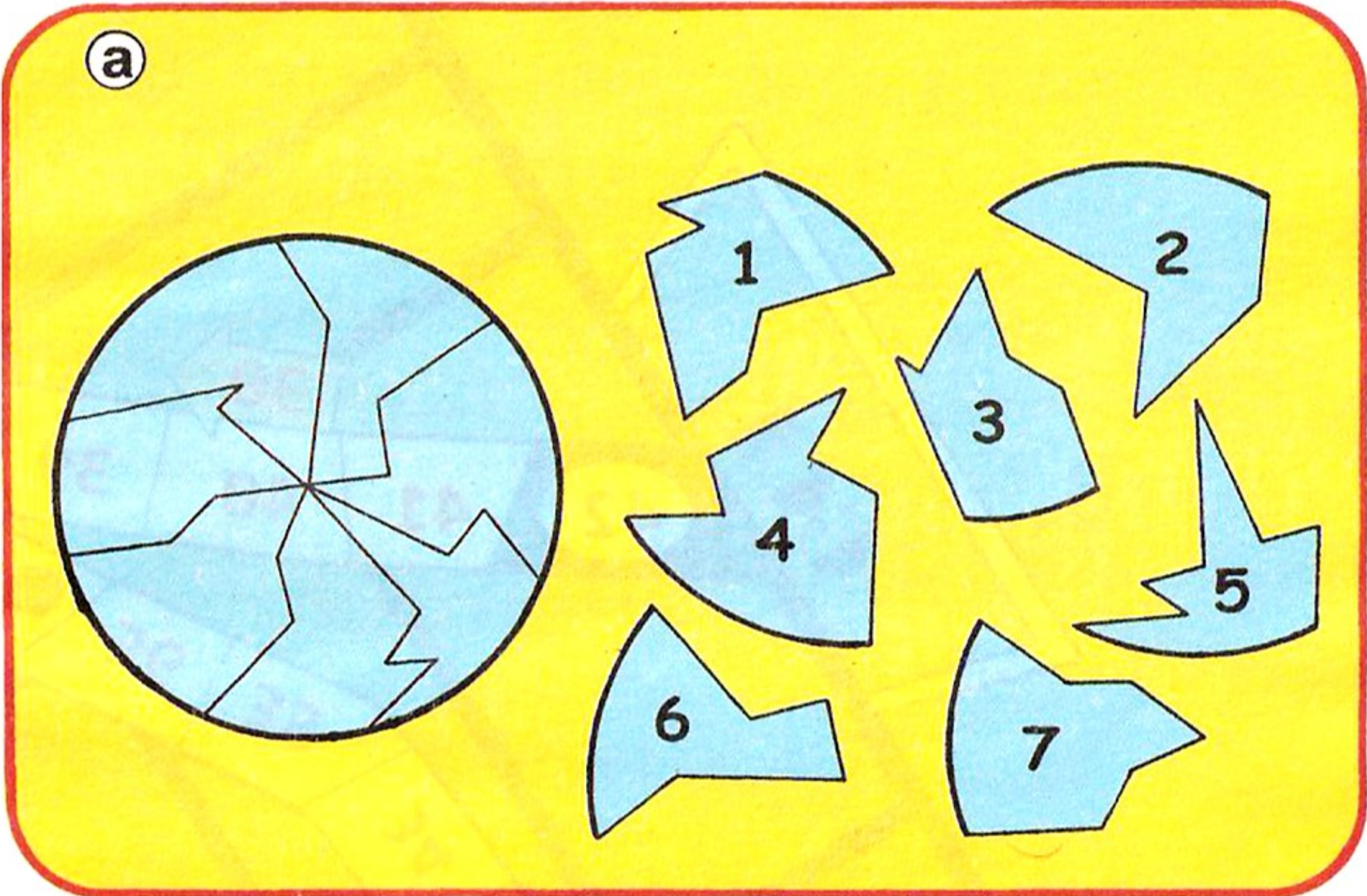


OLHA AÍ, PESSOAL! ESTE DADINHO É PARA O JOGÃO DAS PÁGINAS 114 E 115! VAMOS COMEÇAR A PARTIDA?

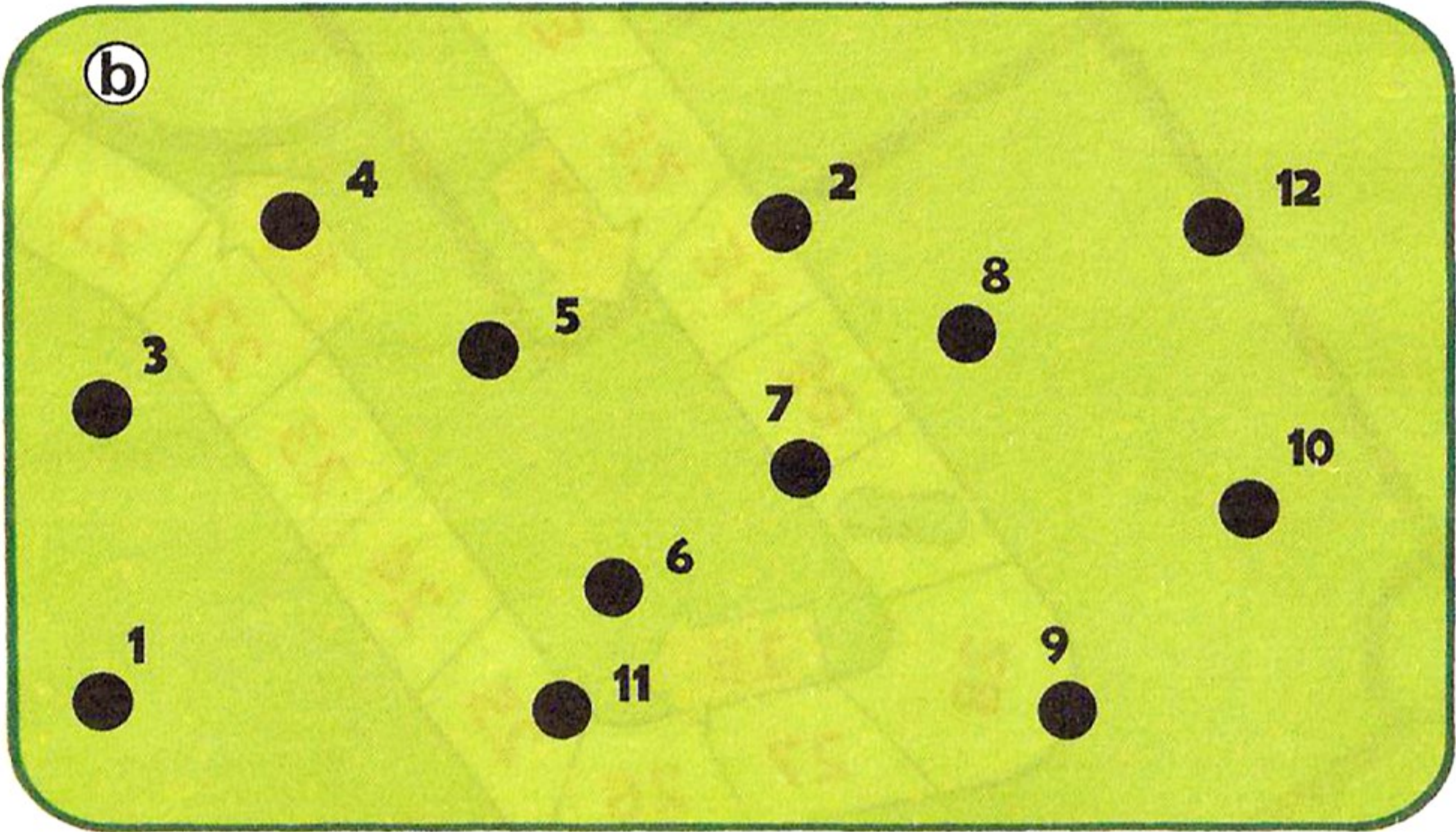


OLHO VIVO!

Uma das peças do desenho abaixo está sobrando. Você saberia dizer qual é ?



Traçando-se quatro linhas retas, você poderá atravessar todas as bolinhas, mas cada linha deve reunir três bolinhas. Vamos lá, pessoal ?



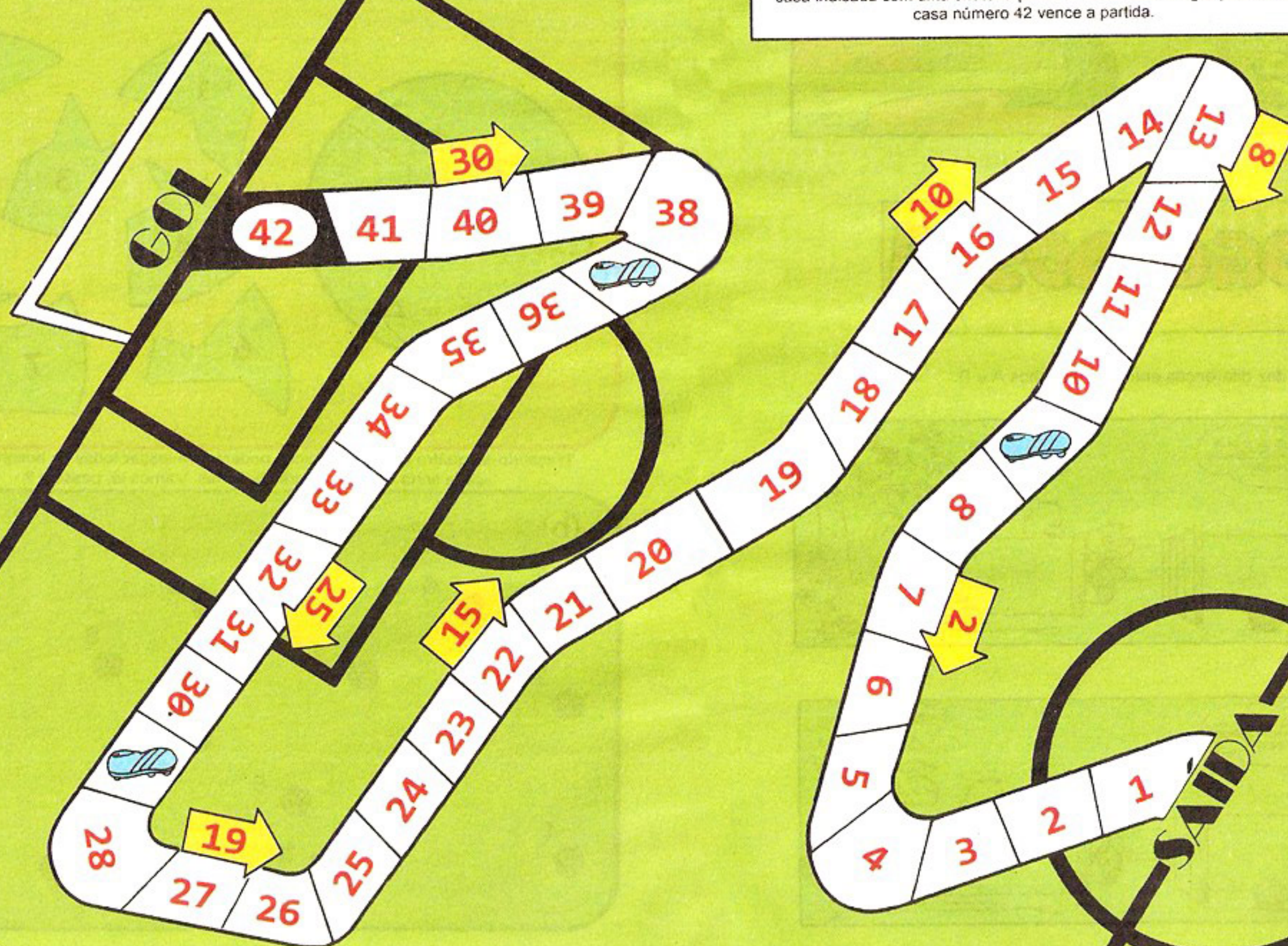
O JOGÃO

SHOW

DE BOLA

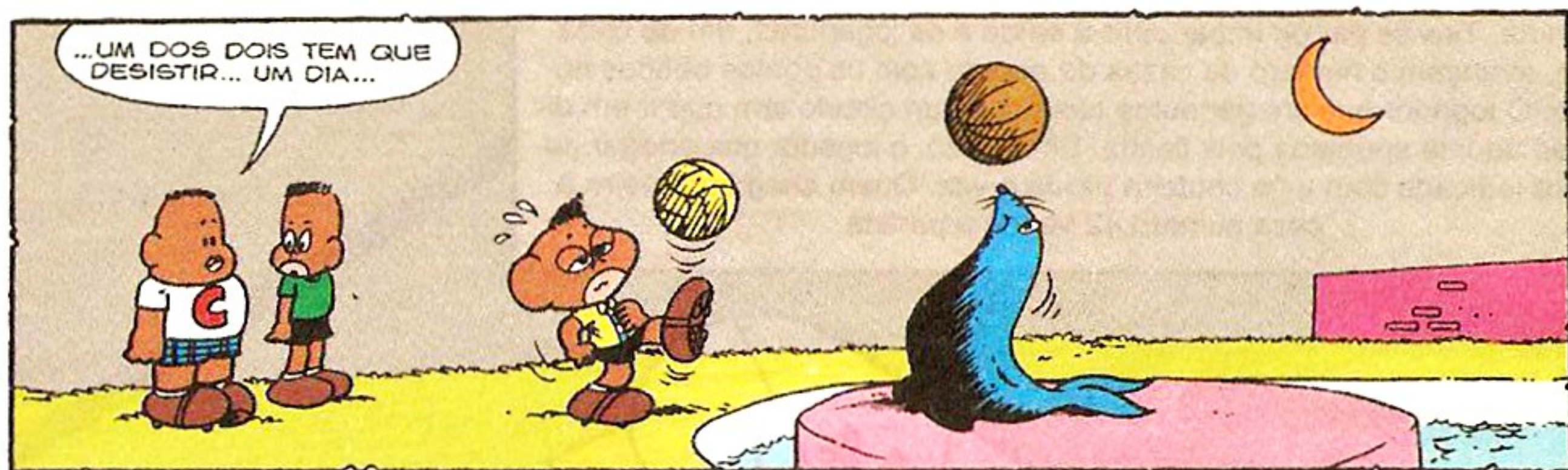


Usando a "bolinha" e o dadinho da página 112, dois jogadores iniciam a partida. Tira-se par ou ímpar para a saída e os jogadores, um de cada vez, avançam o número de casas de acordo com os pontos obtidos no dado. O jogador que chegar numa casa com um círculo tem que ir em direção aquela apontada pela flecha. Entretanto, o jogador que chegar na casa indicada com uma chuteira perde a vez. Quem chegar primeiro à casa número 42 vence a partida.



RETRANCA

O Pelezinho está fazendo embaixadas há doze minutos e a foca há nove minutos. Se em um minuto o Pelezinho faz vinte e três embaixadas e a foca faz dezessete, quantas embaixadas fizeram cada um?



O JOGO DOS 10

Descubra as dez diferenças entre os desenhos A e B.

a

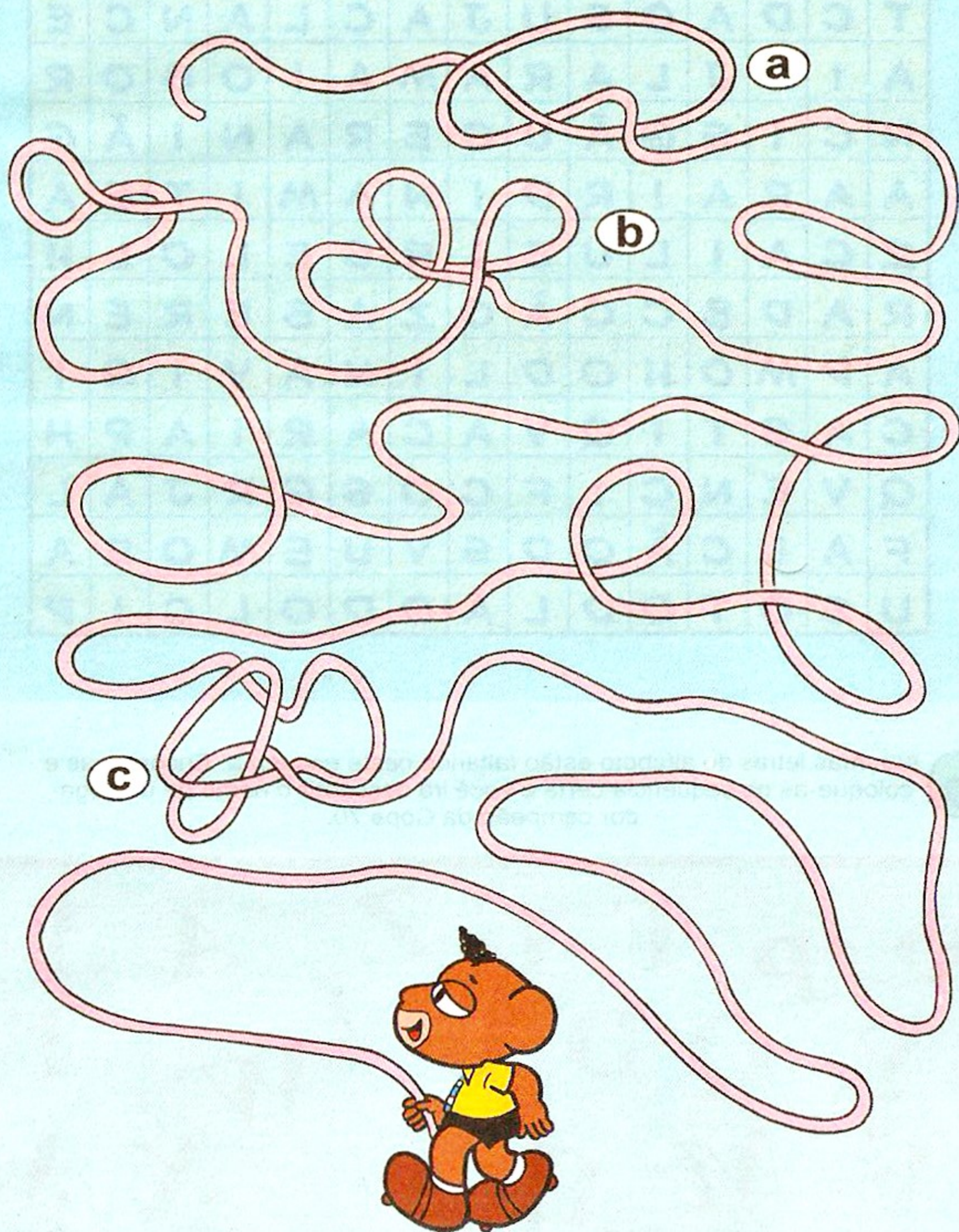


b



SÓ PARA CRAQUES

Vamos ajudar o Pelezinho a descobrir quais os nós que se formarão quando ele puxar a corda?



JOGO de PALAVRAS

a Neste diagrama estão vinte e três nomes de jogadores. Vamos encontrá-los?

I	S	O	M	I	A	H	N	I	D	N	A	R	I	M
T	C	D	A	O	S	U	J	A	C	L	A	N	C	E
A	I	O	J	L	A	R	A	M	A	I	O	B	O	R
N	C	I	S	G	Ã	U	O	E	R	A	N	I	Ã	G
A	A	R	A	I	R	D	I	N	A	M	I	T	E	A
Z	Ç	A	I	L	U	E	I	R	S	E	L	O	L	H
R	A	D	B	C	Ç	Ã	O	Z	A	B	E	R	E	N
A	P	M	O	H	O	D	L	I	N	A	V	I	G	I
C	A	S	T	I	Q	V	A	C	A	R	I	A	P	H
Q	V	E	N	C	I	F	C	O	S	G	R	J	A	L
F	A	L	C	Ã	O	D	S	V	U	E	M	O	R	A
U	S	O	T	O	D	L	A	O	D	O	L	C	I	P

b Algumas letras do alfabeto estão faltando neste esquema. Encontre-as e coloque-as na sequência certa e você irá descobrir o nome de um jogador campeão da Copa 70.

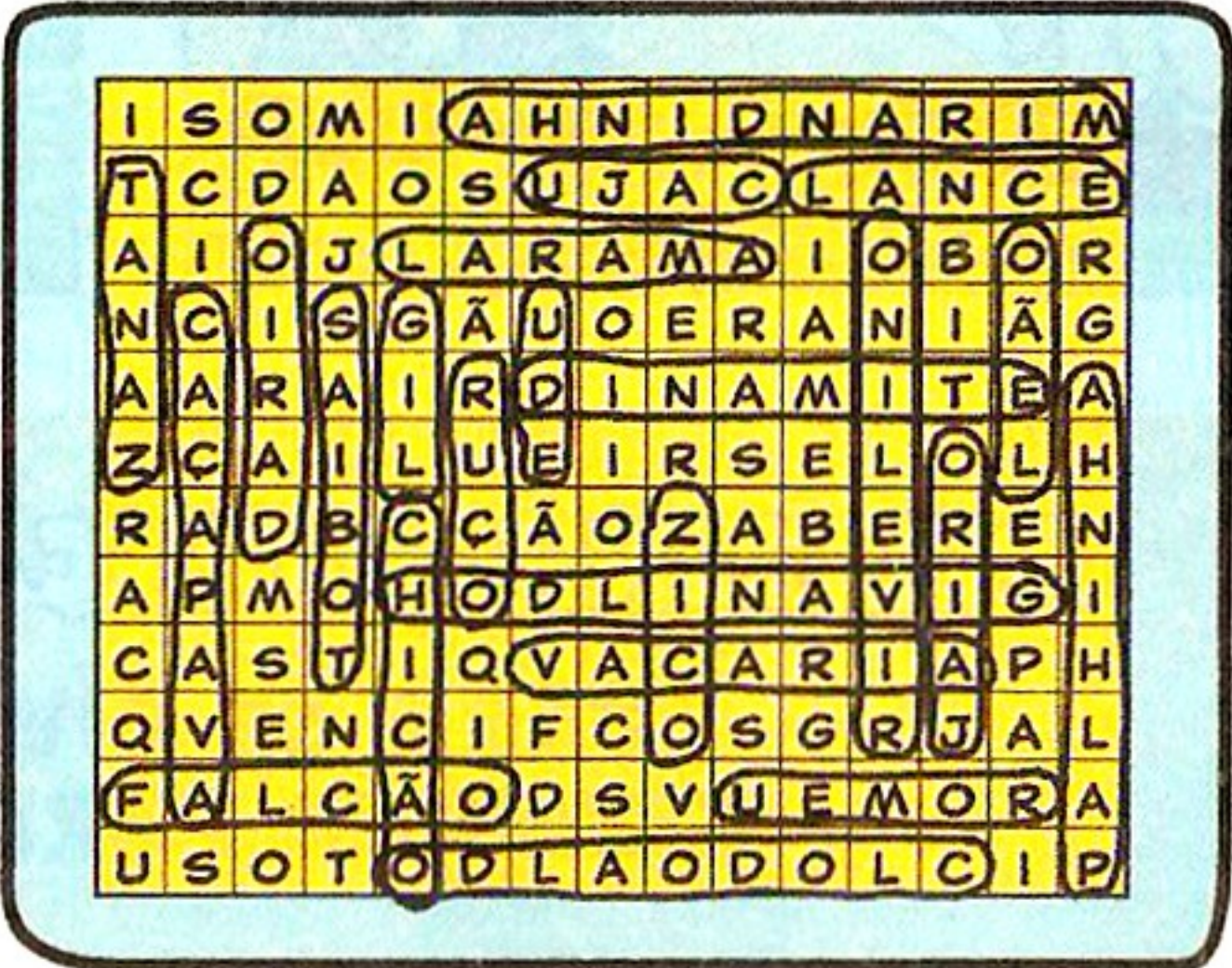
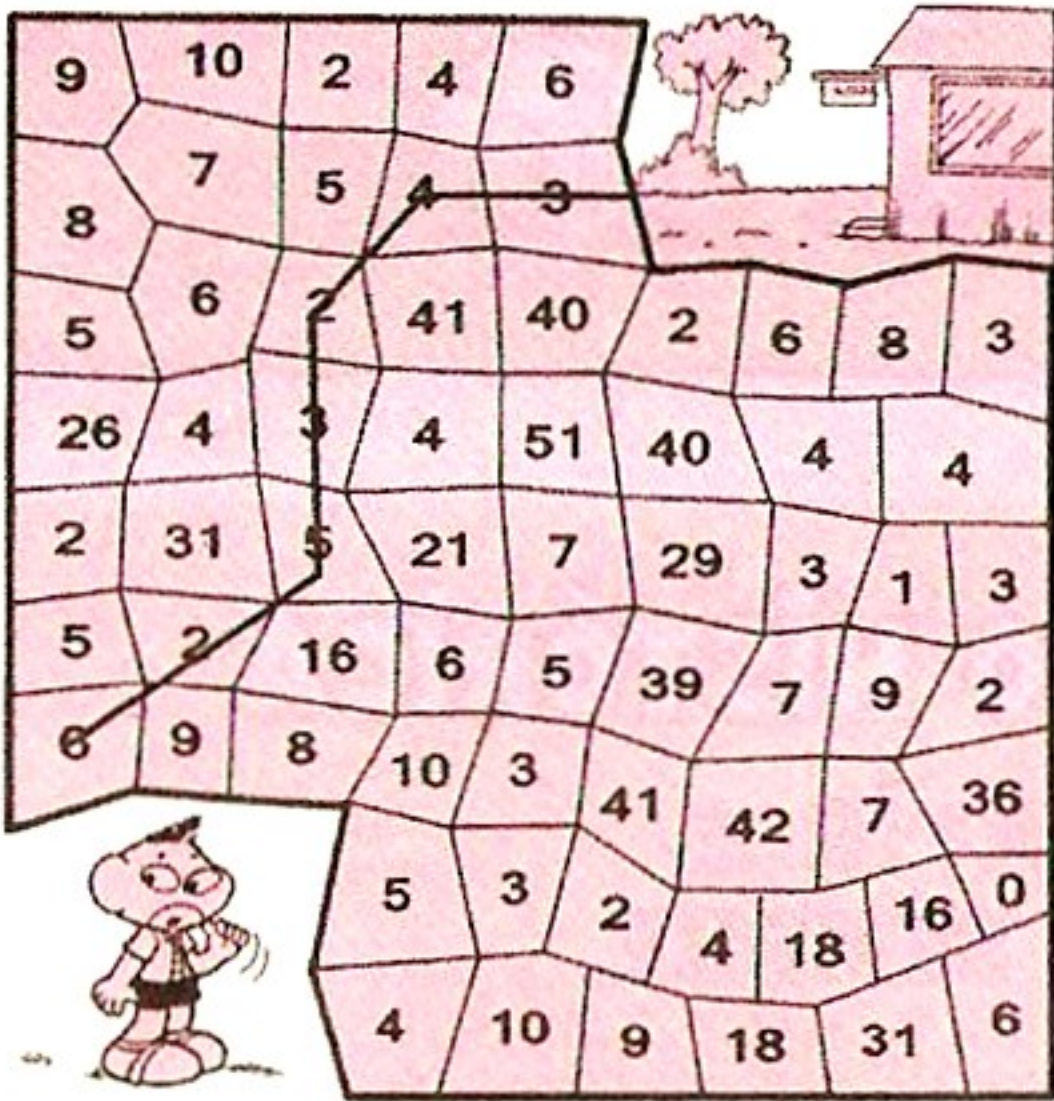


TABELINHA

Você é capaz de preencher os espaços em branco de cinco a vinte, de maneira que, somando, você obtenha um total de cinquenta, na horizontal, vertical e diagonal?

	18	15	
	5		
			7
		9	20

RESPOSTAS- Pág.111- Marcação Cerrada: Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág.112-Drible de Palavras: Palavras Cruzadas- Horizontais: 1) Aval, Sorti. 2) Seminário, A. 3) Mu, Balim, Oc, 4) O, Cru, Gauro. 5) Ira, Pernil. 6) Iri, Fim, Ica. 7) Nêscio, Ada. 8) Areal, Amo, T. 9) Lê, Léria, Or. 10)E, Potentado. 11) Porém, Além - Verticais: 1) Asmo, Inale. 2) Véu, Irerê, P. 3) AM, Crise, Pó. 4) Libra, Calor. 5) Nau, Filete. 6) Sal, Pio, Rem. 7) Origem, Ain. 8) Rimar, Amata. 9) To, Unido,Al 10) I, Orica, Ode. 11) Acolá, Trom./ Pág. 113 - Olho Vivo: A) A peça número 6. B) 1, 8 e 12 - 2, 6 e 11- 3, 7 e 10- 4, 5 e 9./ Pág.116- Retranca: o Pelezinho fez 276 embaixadas e a foca fez 153. O Jogo dos Dez: 1) portão; 2) um quibe a menos; 3) tijolo; 4) telhado da casa; 5) vestido da Samira; 6) sapato da Bonga; 7) gola da camisa do Frangão; 8) sombra no tronco da árvore; 9) mão do Pelezinho; 10) fumaça dos quibes./ Pág.117- Só para Craques: O pedaço "A" da corda. Pág.118- Jogo de Palavras: A) veja a solução ilustrada abaixo. b) Gérson./ Pág.119- Tabela: 11, 18, 15, 6- 16, 5, 12, 17- 10, 19, 14, 7- 13, 8, 9, 20.



FRANGÃO



PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA

**PARA SE DIVERTIR E
GUARDAR PARA SEMPRE.**

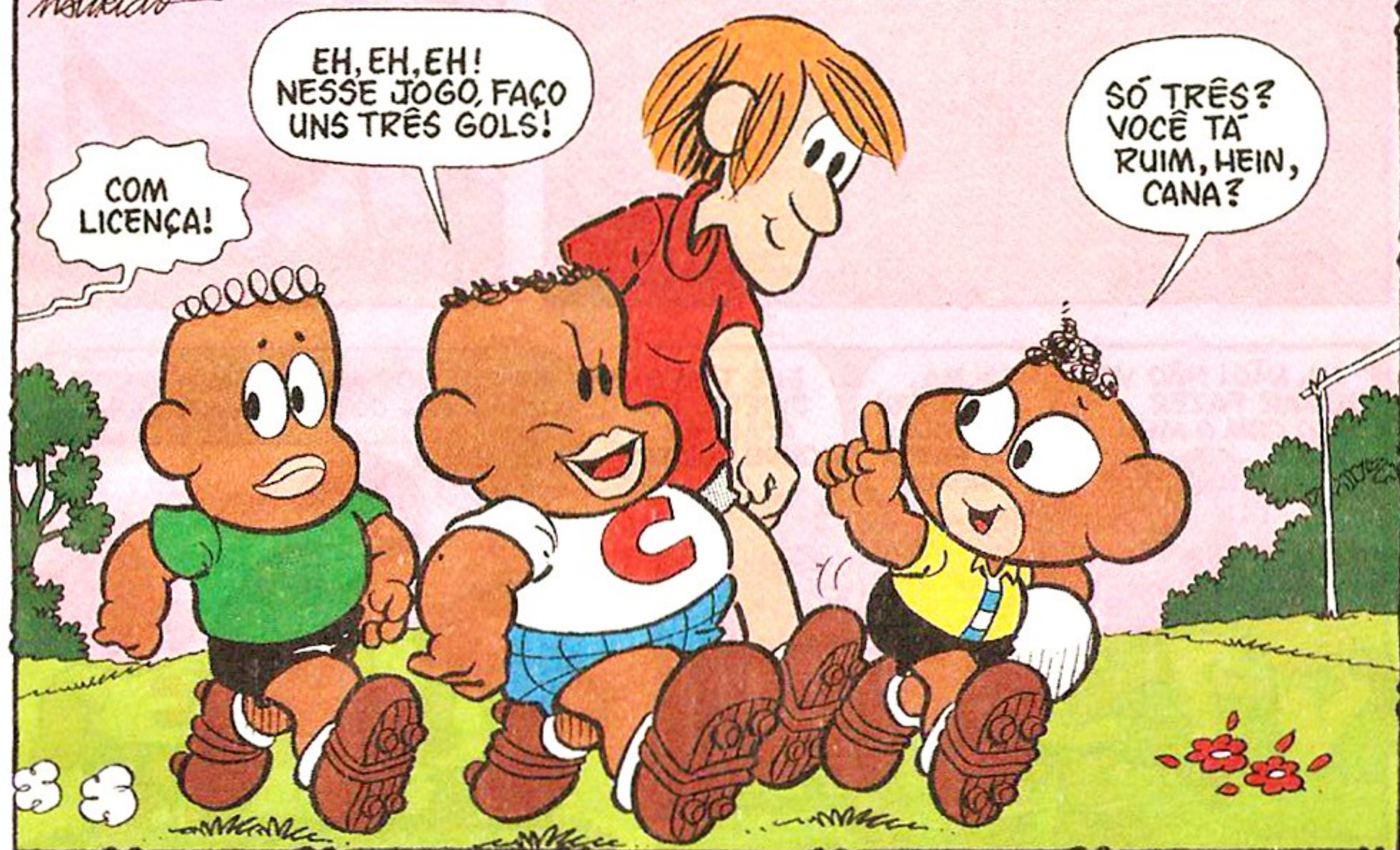
PELEZINHO VAMOS ACAMPAR

MAURICIO

EH, EH, EH!
NESSE JOGO, FAÇO
UNS TRÊS GOLS!

COM
LICENÇA!

SÓ TRÊS?
VOCÊ TÁ
RUIM, HEIN,
CANA?



COM LICENÇA!
COM LICENÇA!



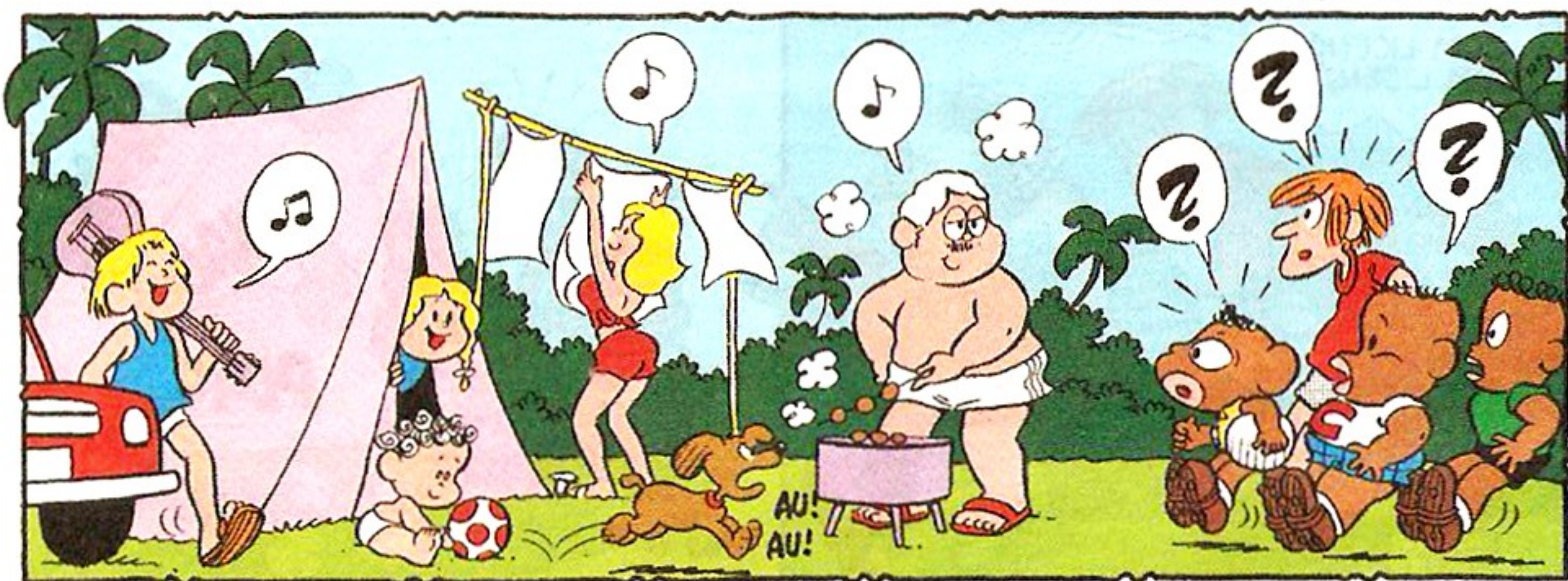
EI!

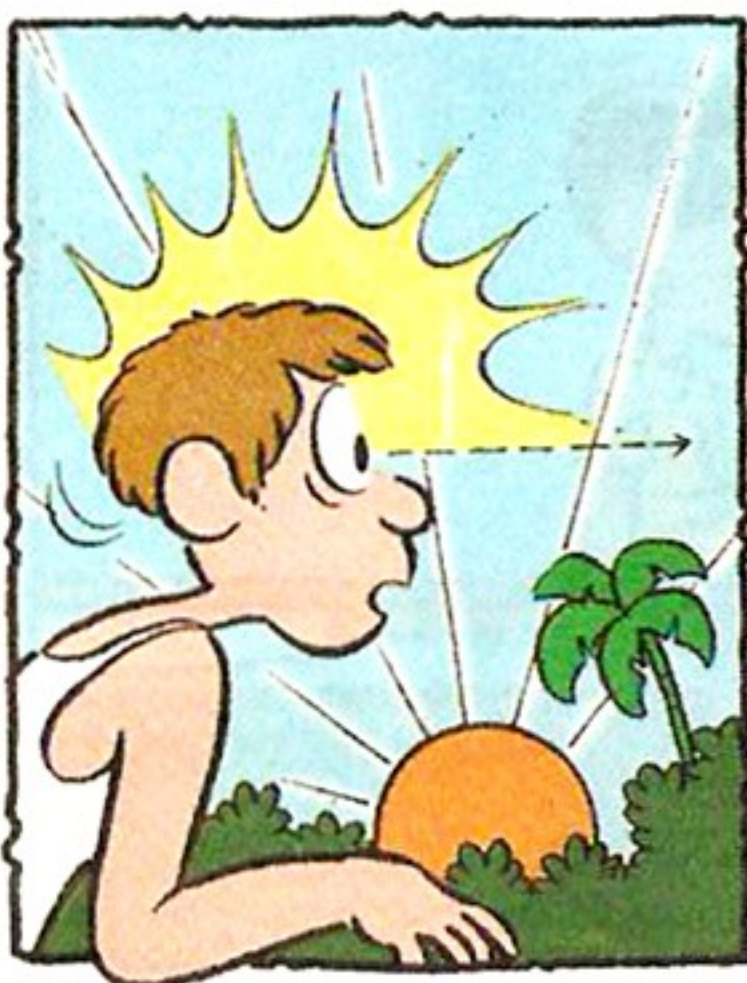
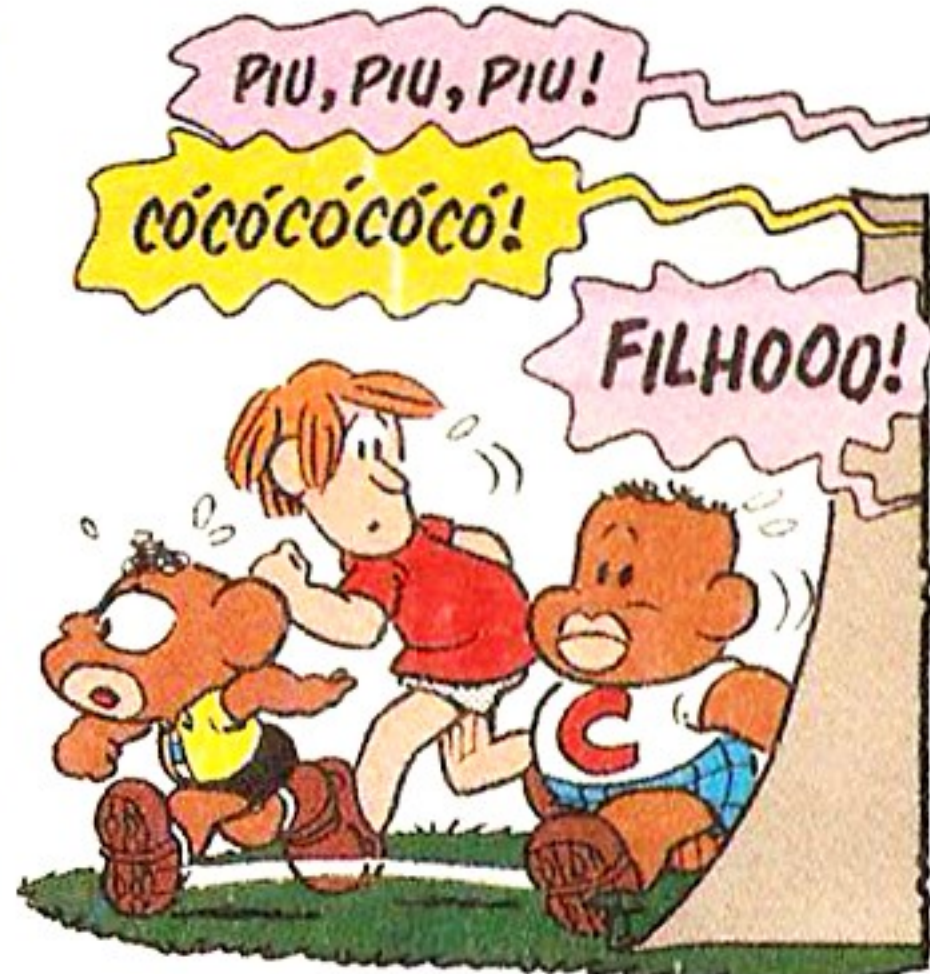
QUEM MANDOU
VOCÊ ARMAR
ESSA BARRACA
AQUI?

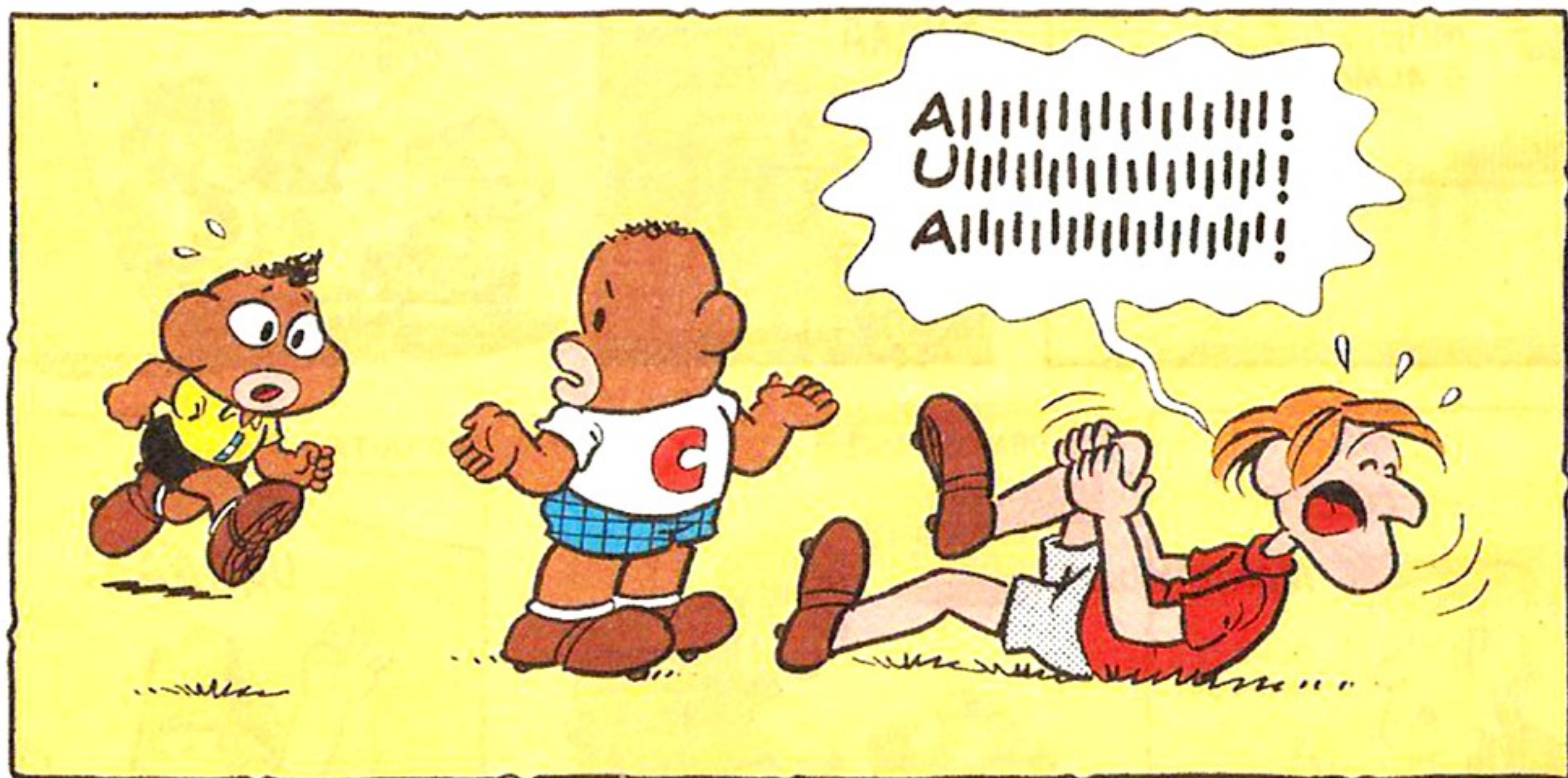
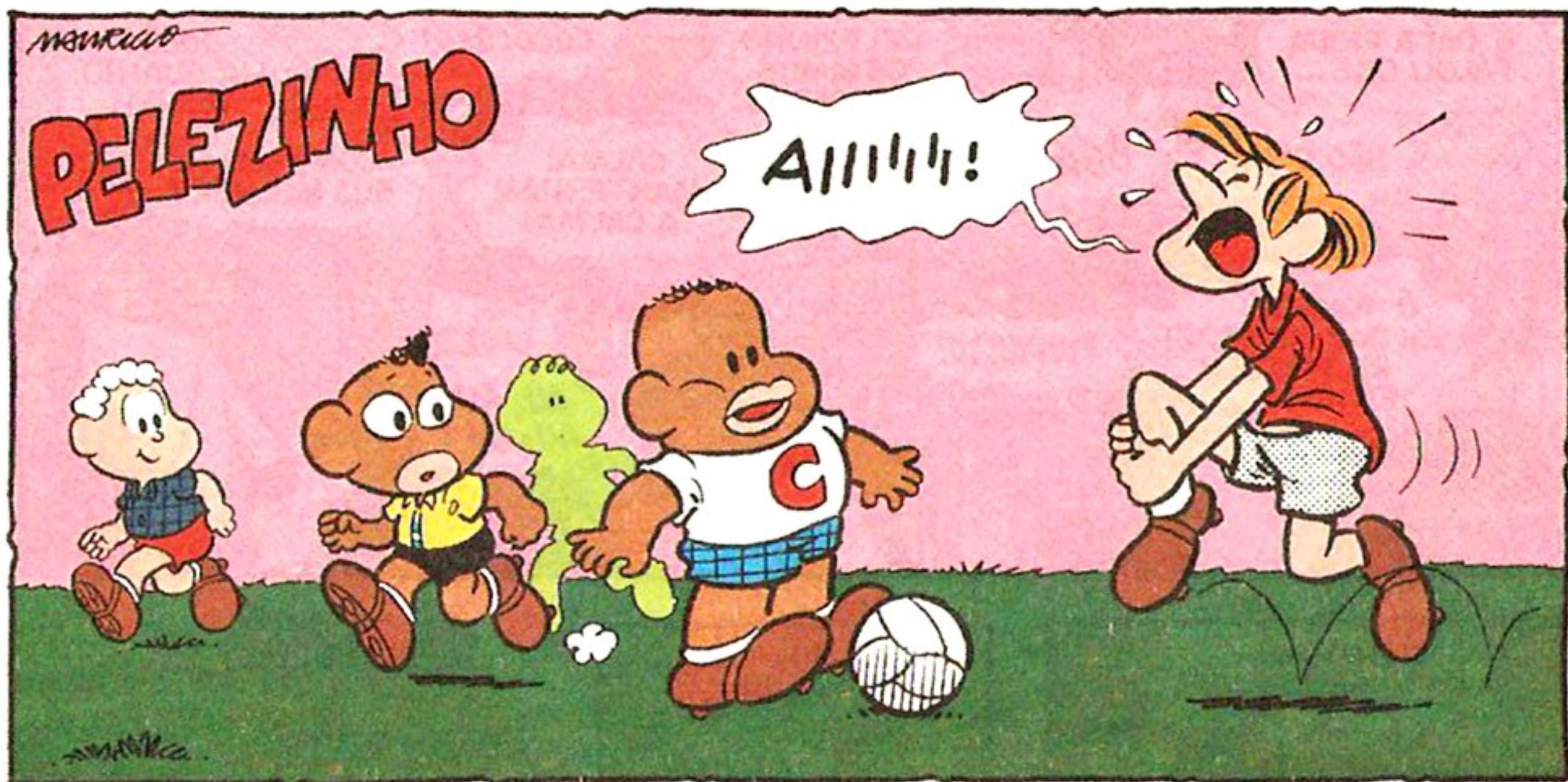
SABE ONDE
VOCÊ ESTÁ?

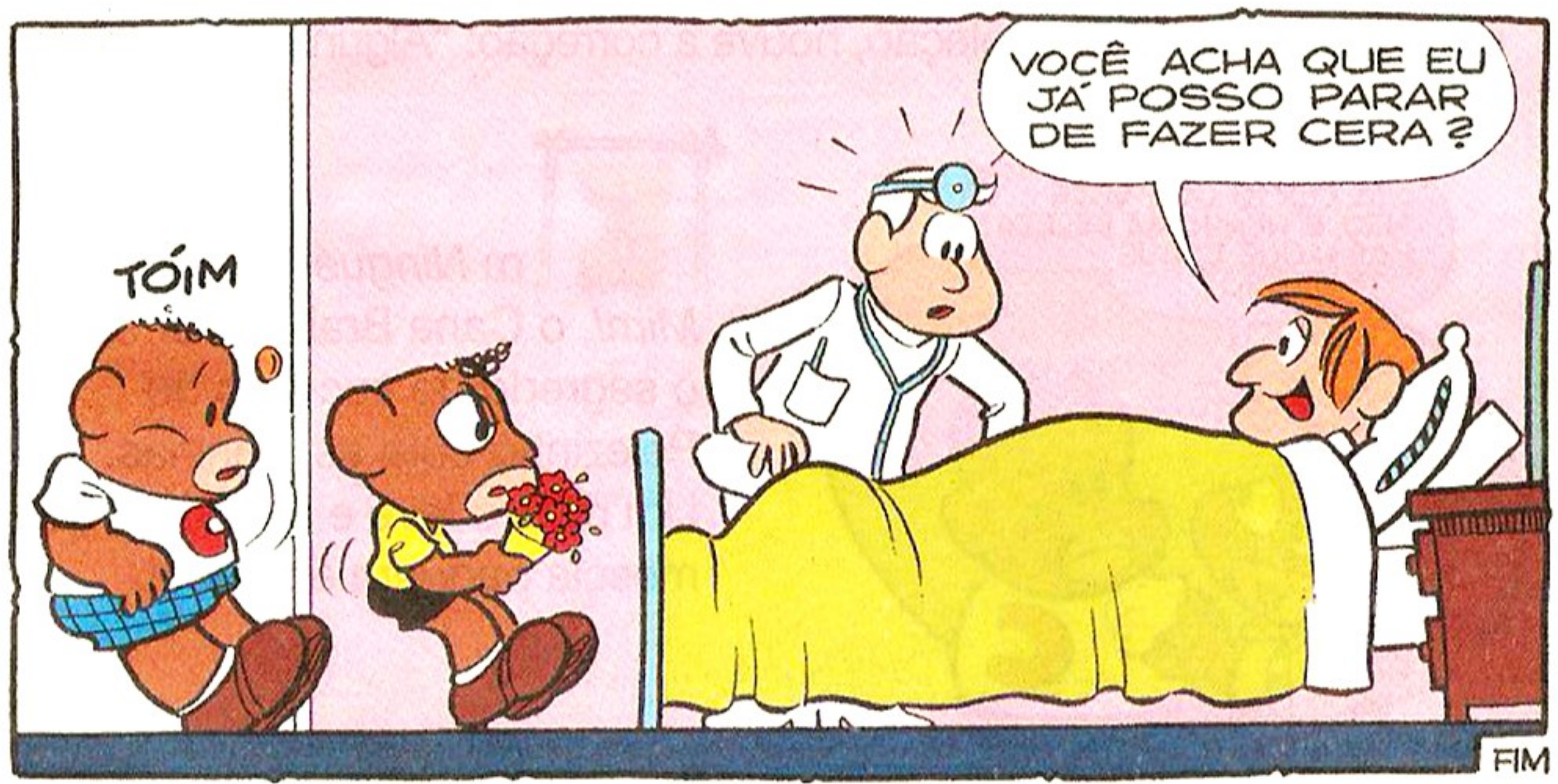
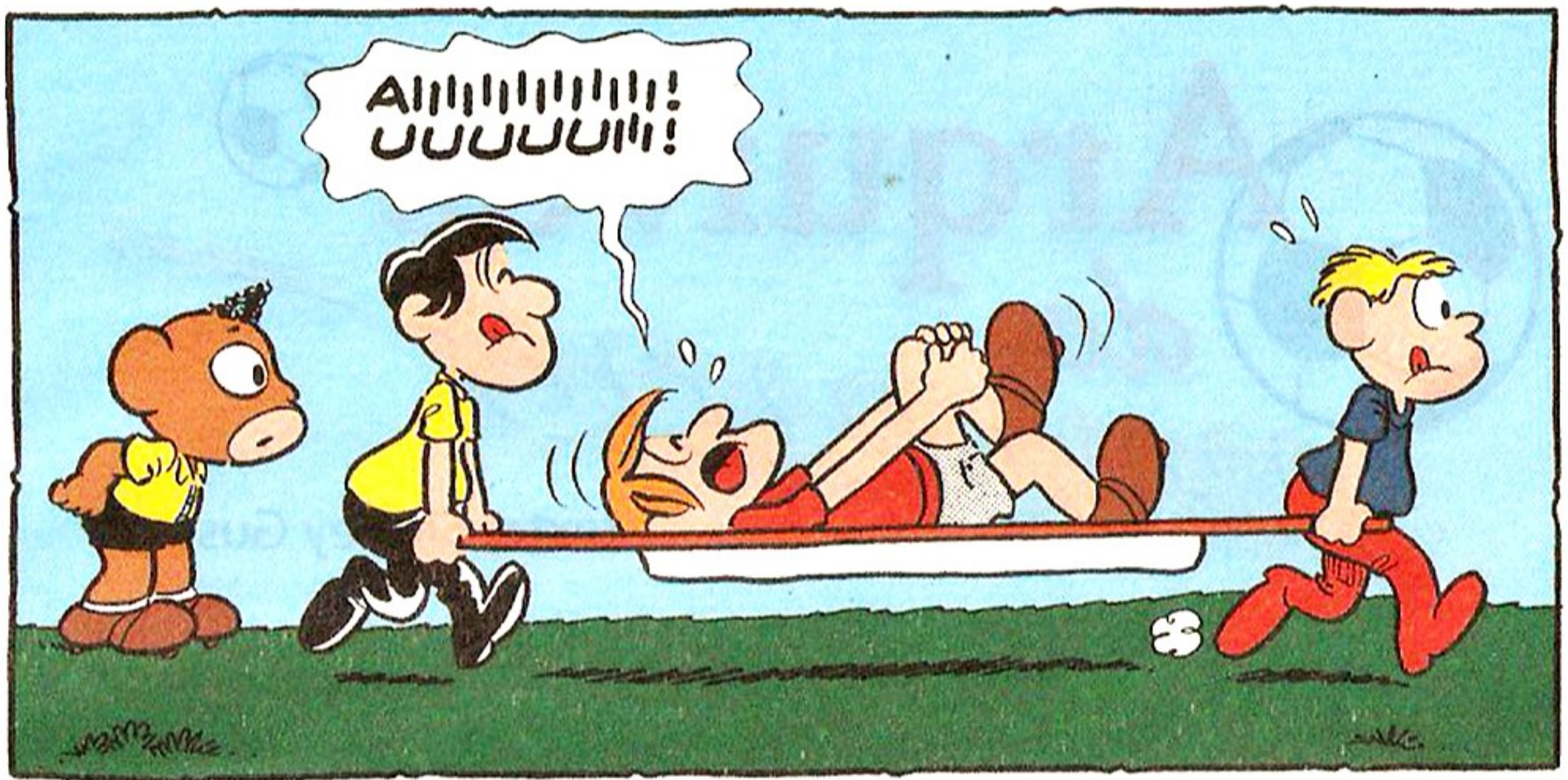
HÃ?











Arquivos

da MURRUCO

texto: Sidney Gusman

A nona edição de Pelezinho chegou às bancas em abril de 1978, custando Cr\$ 6,00, e abriu com um clássico: *Há uns dias atrás*, estava a Turminha do Pelezinho jogando bola, quando de repente aconteceu

a Gigantesca Guerra no Campinho. Simplesmente, Darth Vader, o vilão de Guerra nas Estrelas, que só tinha o primeiro filme lançado na época, cai com sua nave no campinho dos garotos. O resultado é impagável! Com arte exuberante de José Márcio Nicolosi, a história é uma aula de narrativa em quadrinhos. Nesta coleção, houve a correção: “Alguns dias atrás (...)”.



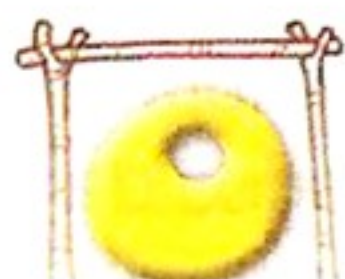
Em Ninguém Olha Pra Mim!, o Cana Braba quer saber o segredo do sucesso do Pelezinho com as meninas. Um roteiro leve e divertido, que mescla paquera e futebol.



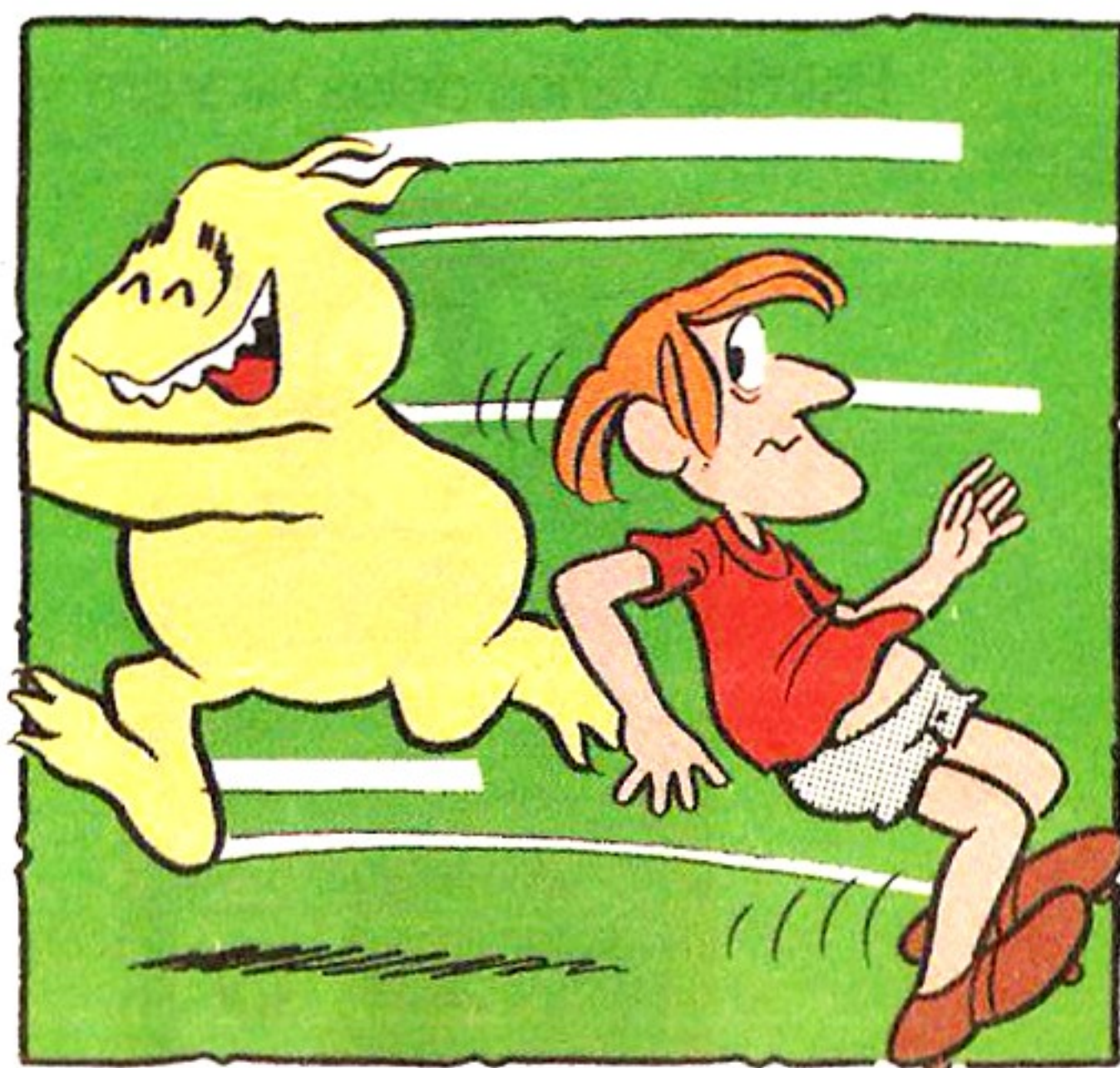
Vamos Acampar brinca com uma mania que tomou o Brasil nos anos 1970: o *camping*. Foi naquela época que esse hábito se popularizou por aqui.



A história *Cansei!* brinca com a despedida de Pelé do futebol. Só que o Pelezinho diz que vai abandonar os campinhos para ser paparicado pelos amigos. Mas, no fim, se dá mal e aprende uma lição de humildade, que aceita com prazer.



O Frangão protagoniza duas histórias curtas nesta edição. Na primeira, faz uma “cera” pra catimbeiro nenhum botar defeito; e, na segunda, curiosamente não está jogando de goleiro, o que só piora as coisas...



No futebol existe uma máxima: os problemas de uma equipe devem ser resolvidos dentro do vestiário. A turma do Pelezinho faz justamente ao contrário em *O Flagrante*, mas, quando um fotógrafo tenta registrar a briga (com uma máquina com filme!), age como o mais unido dos times.



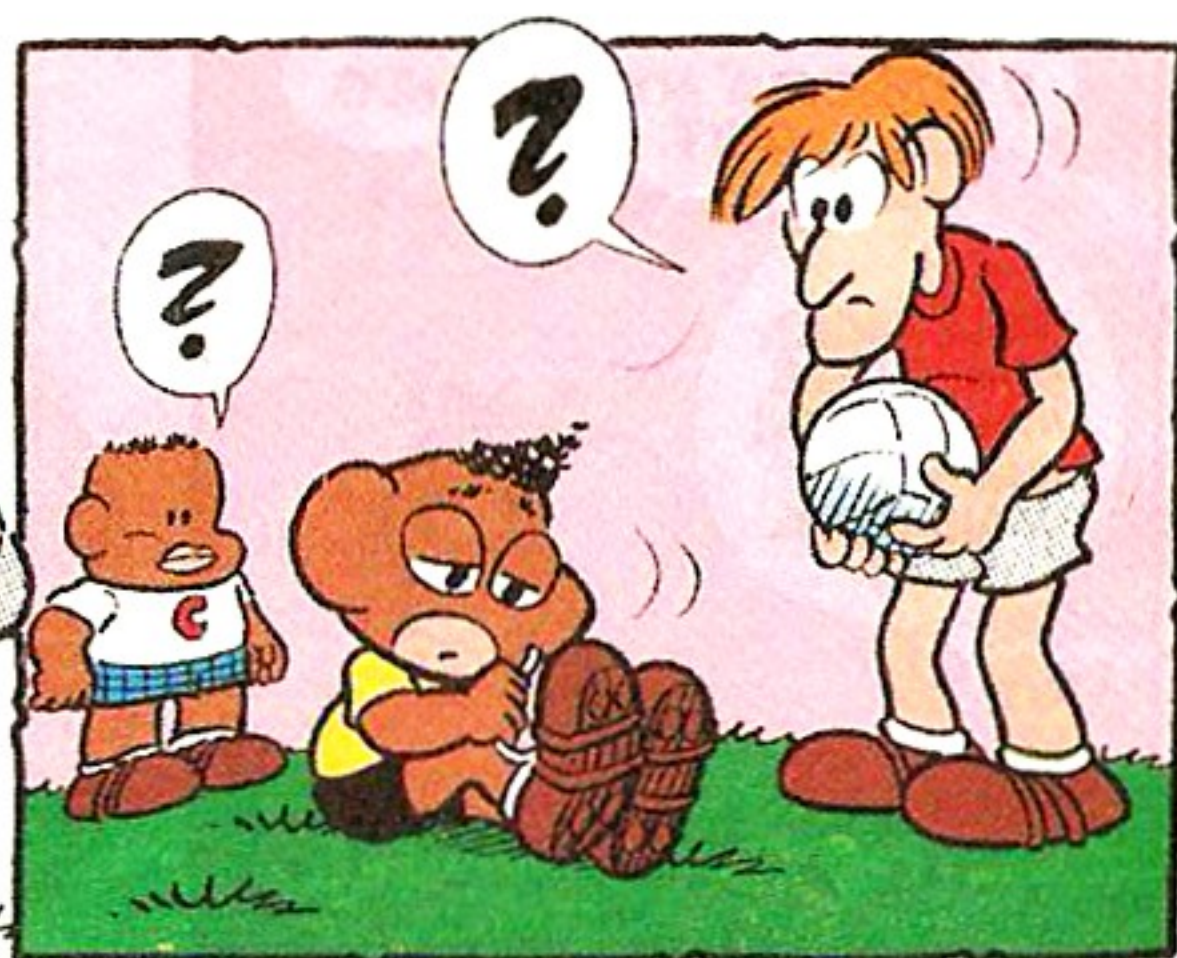
ter adorado aquele papo de que não se deve acordar um sonâmbulo.

A Bonga sempre foi paquerada pelos garotos, por ser um misto de sensualidade e pureza. Em *Beijinhos*, a situação se complica quando ela descobre que, em suas crises de sonambulismo, sai distribuindo beijos! Afinal, os meninos devem

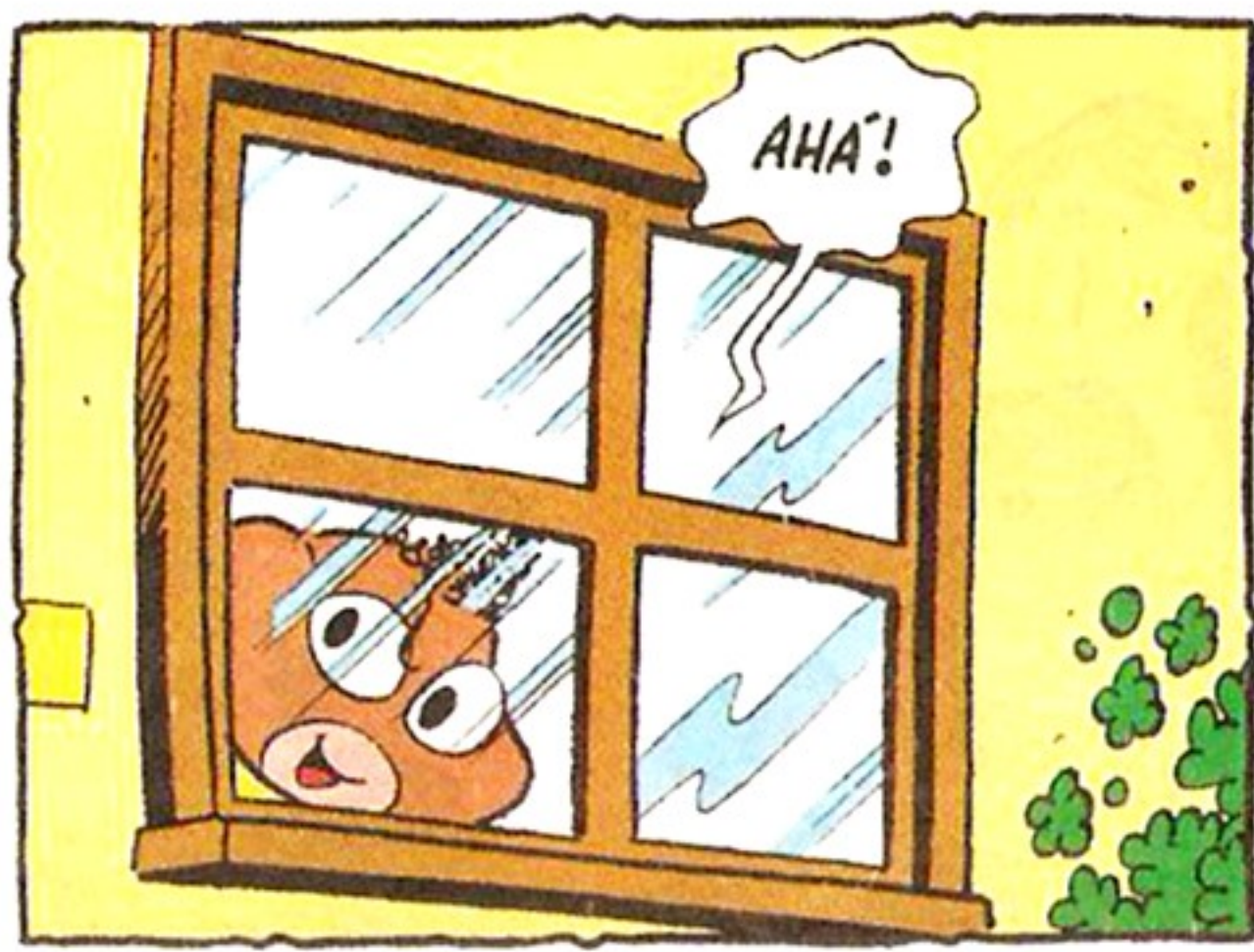
Pelezinho 9 trouxe duas propagandas de produtos dos personagens de Mauricio: a da revista *Pintura Mágica com Água – Mônica* e o *Concurso de Fotografias*, da Abril, e da incrível *Coleção Pelezinho* de brinquedos da Estrela. Vários deles viraram valiosos itens de colecionador.



Pelezinho em **CANSEI!!**



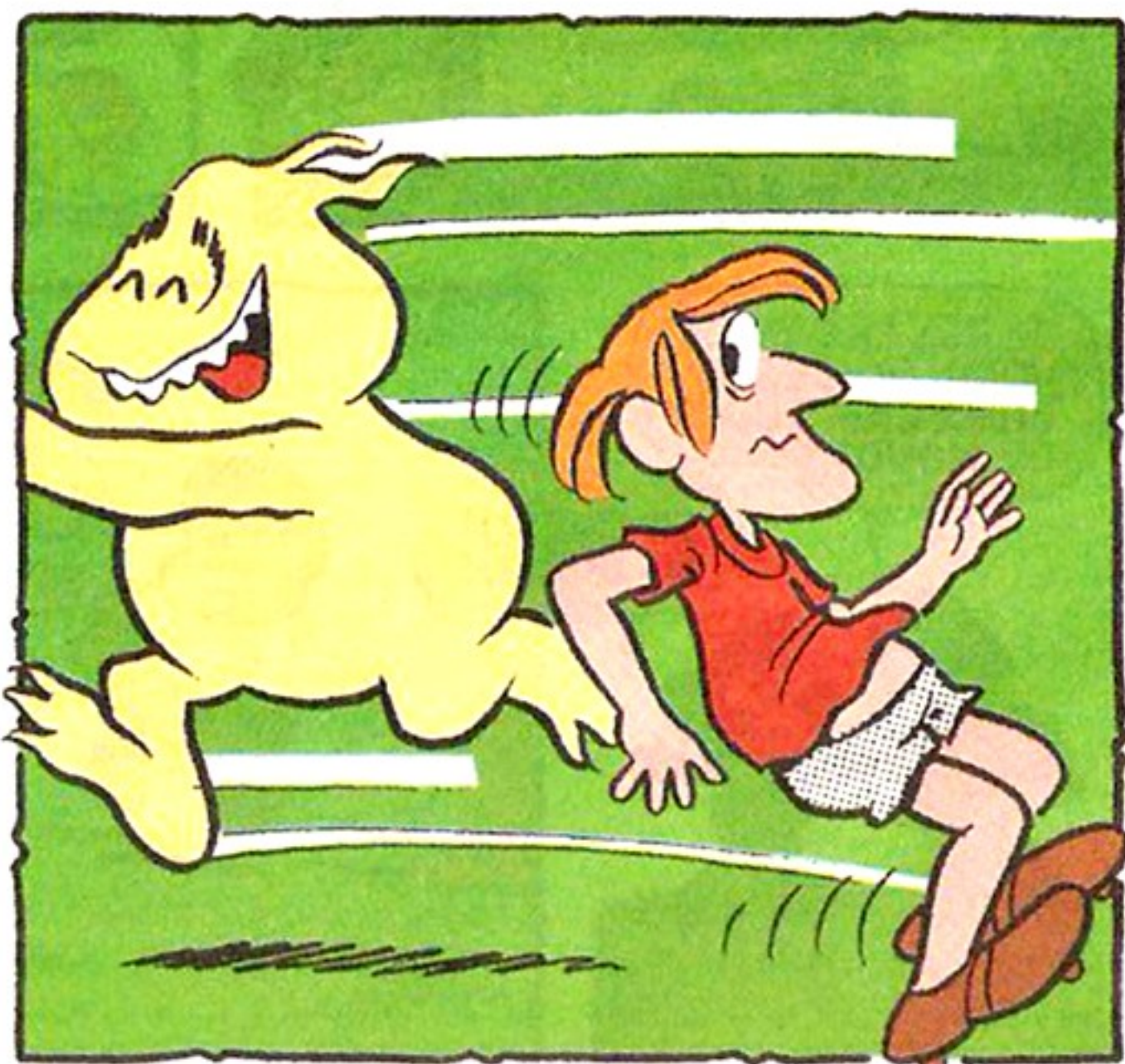
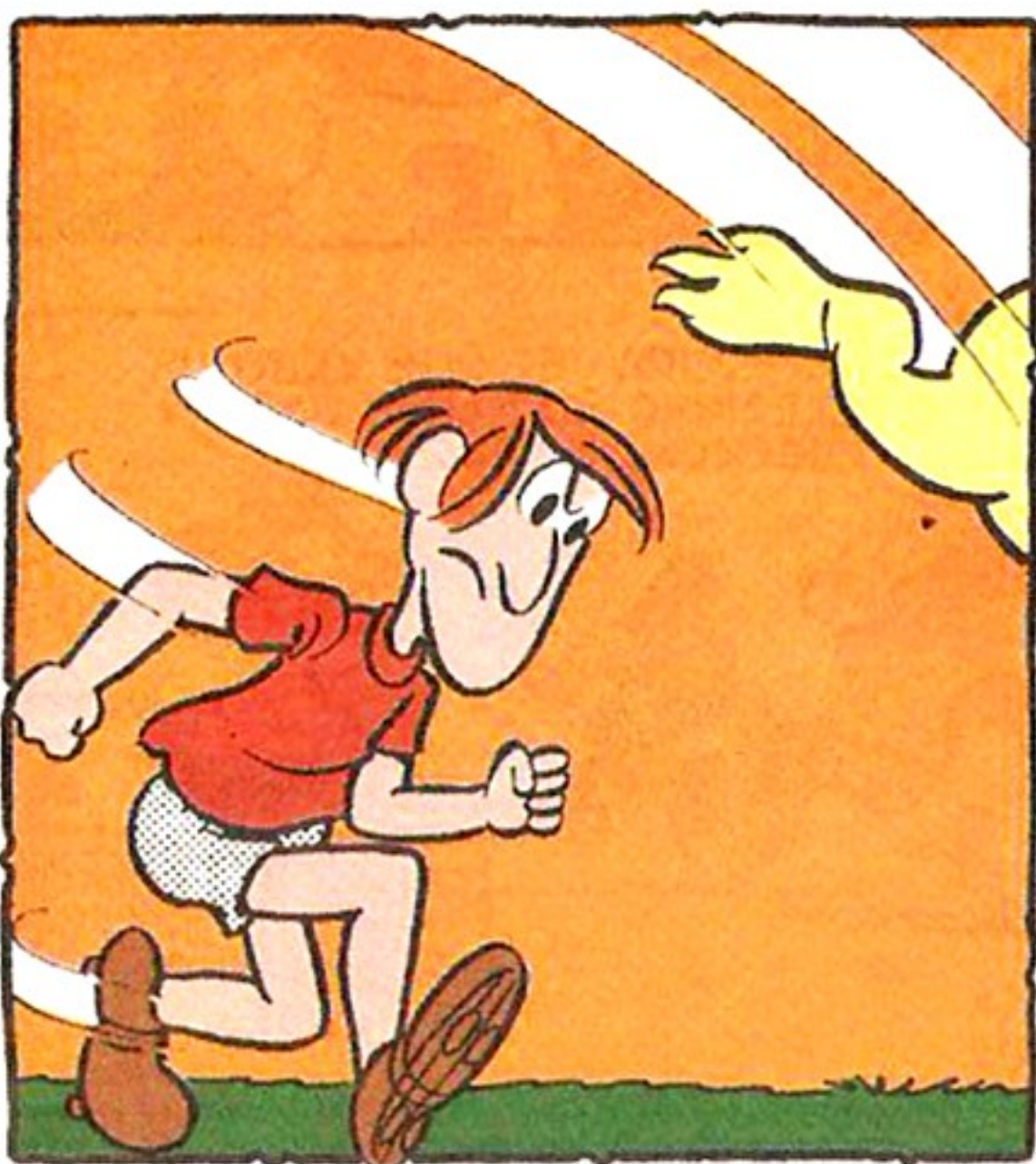
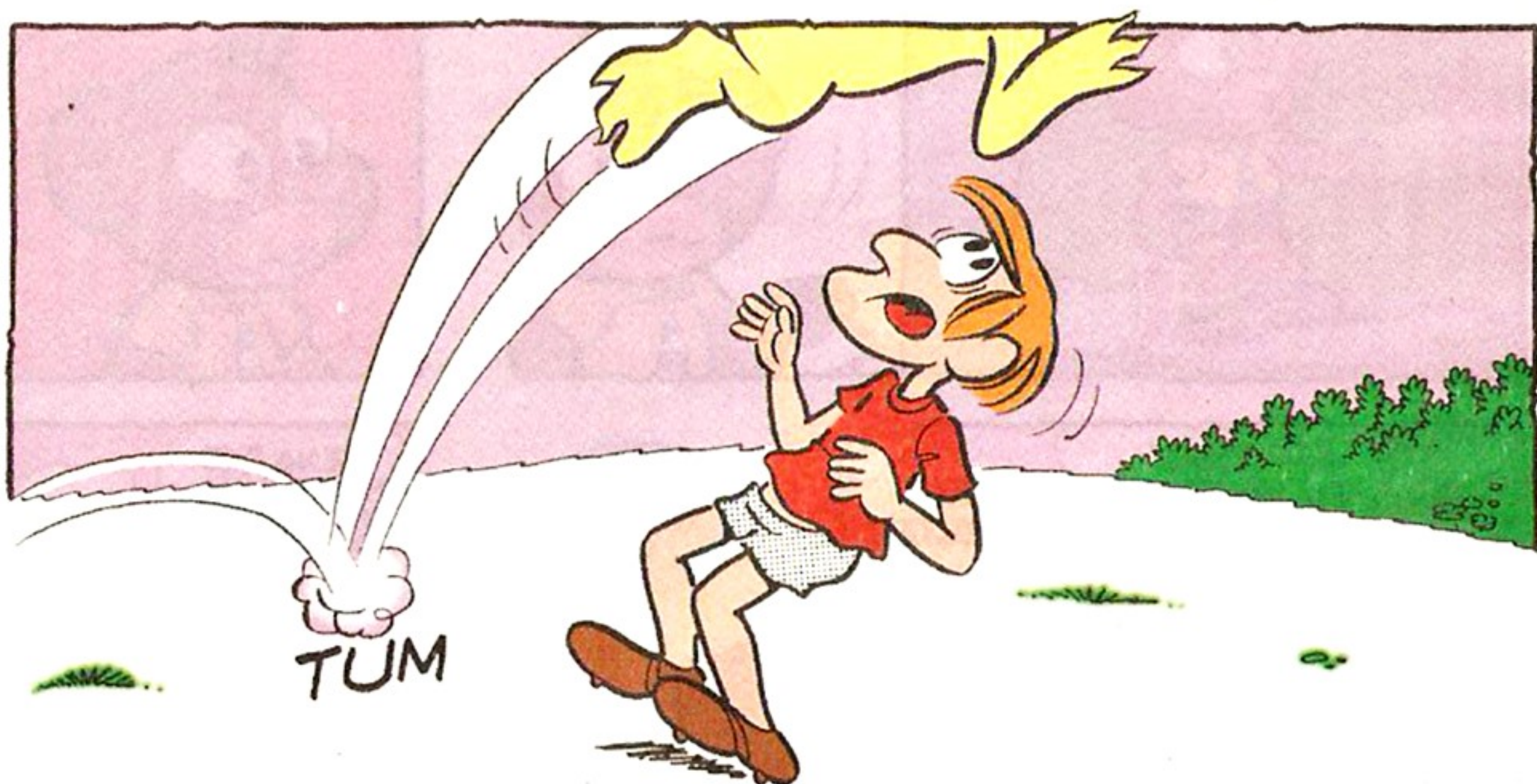
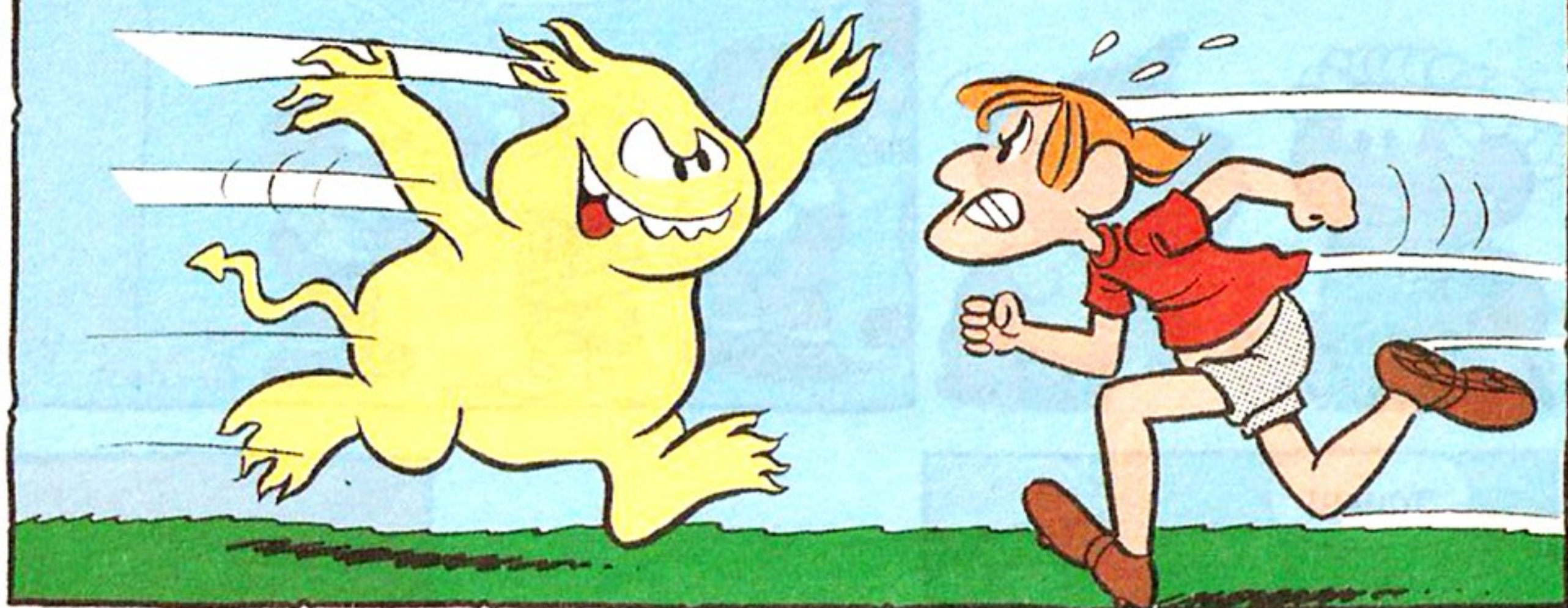


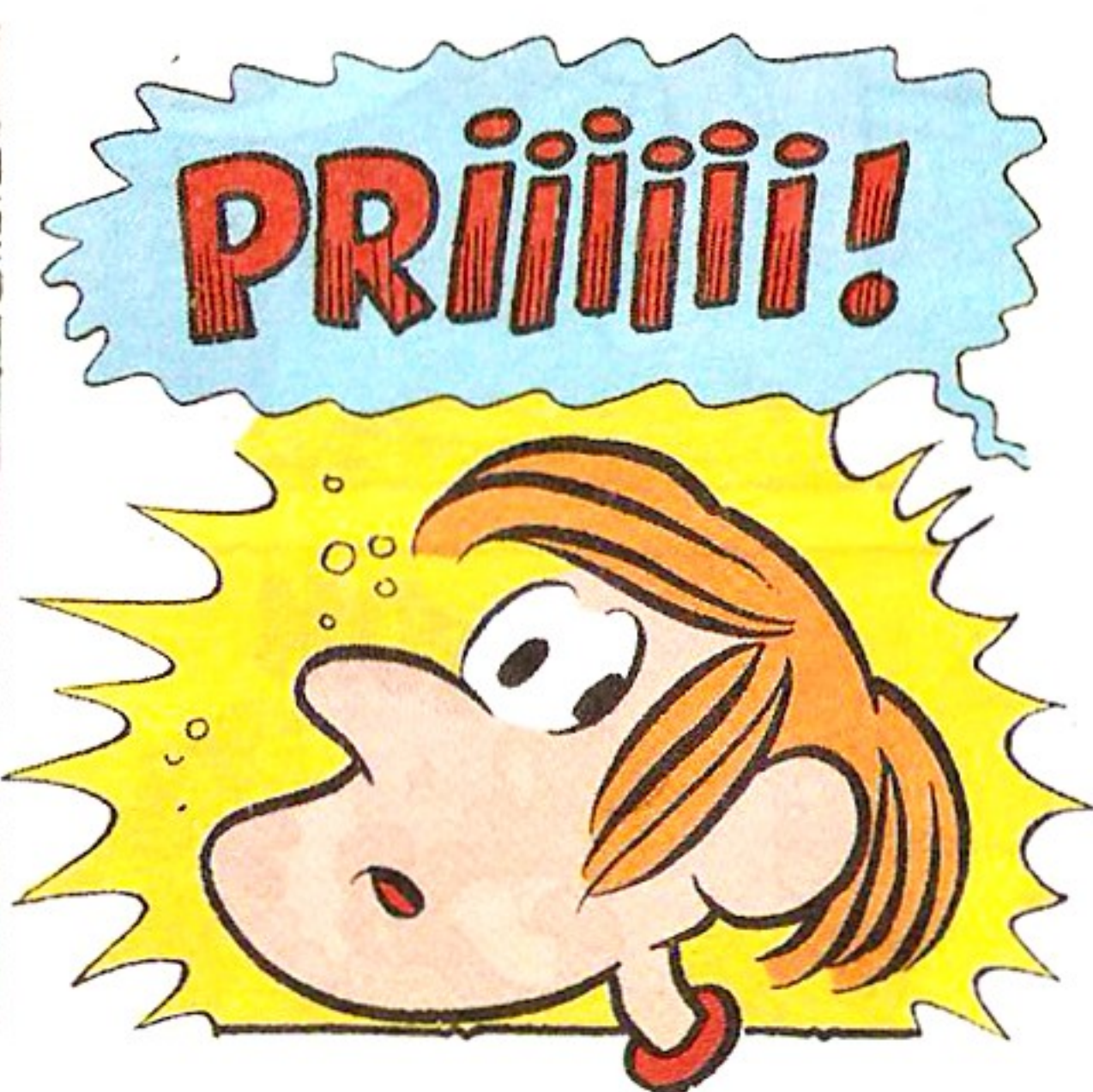
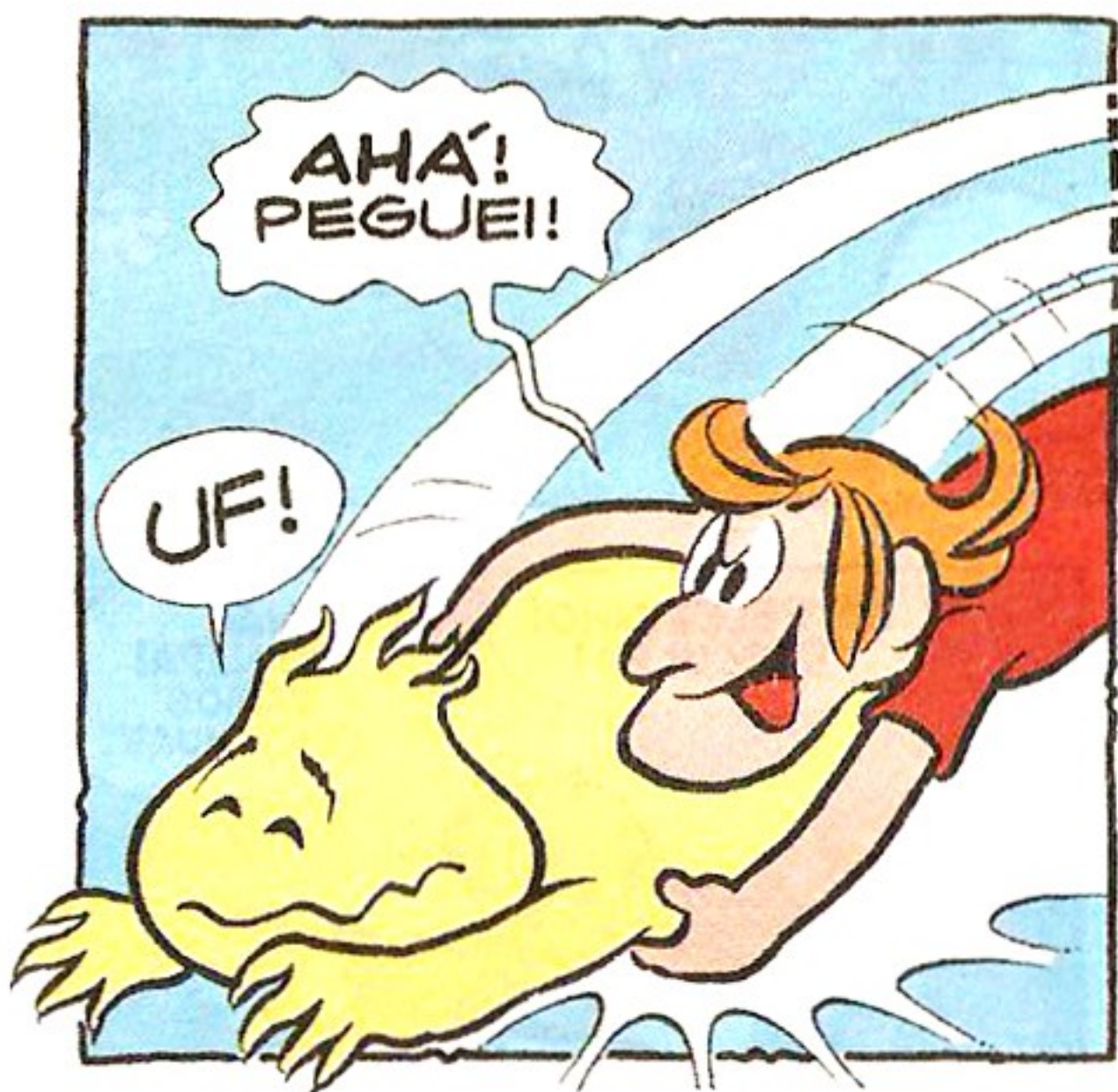
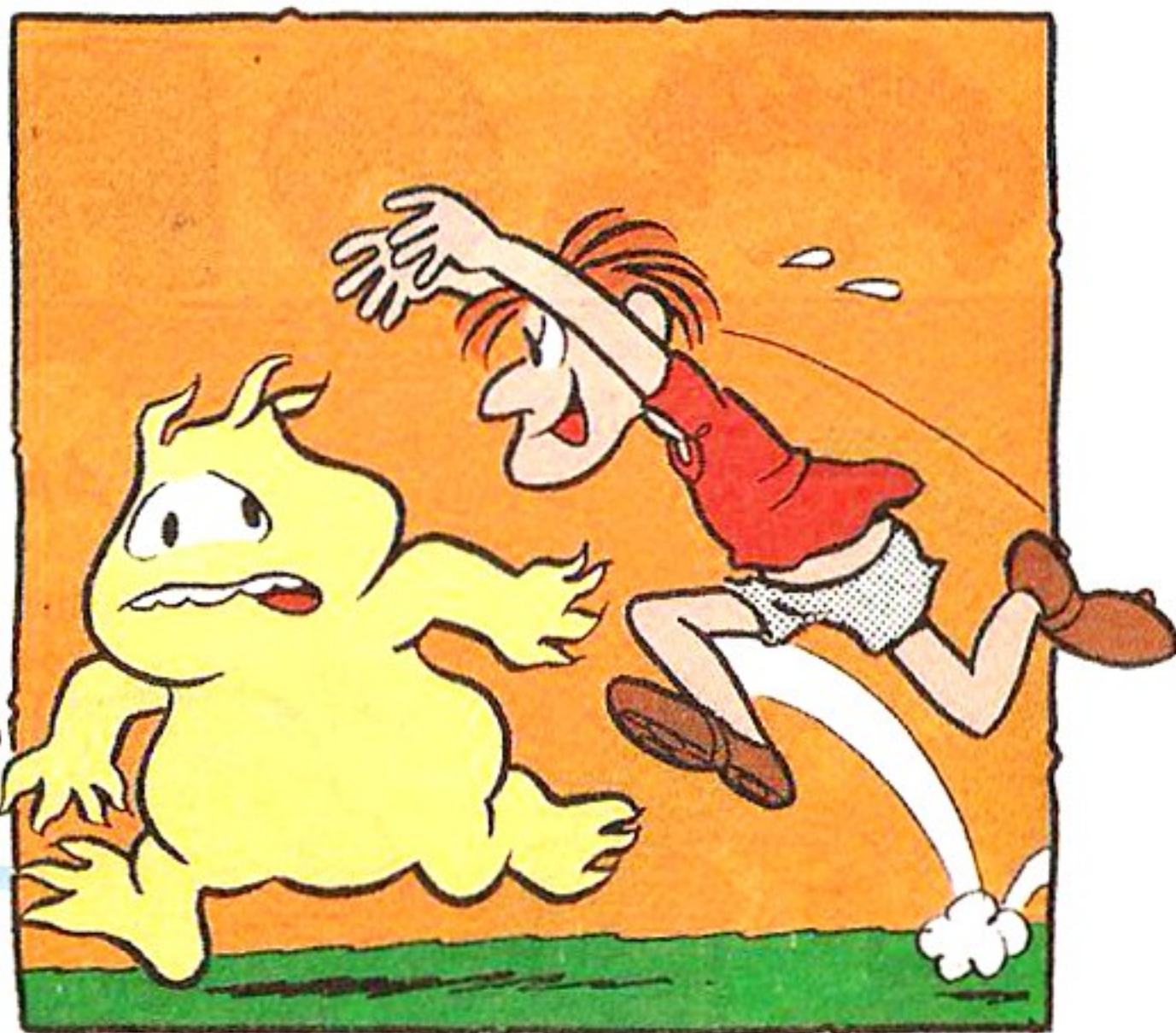
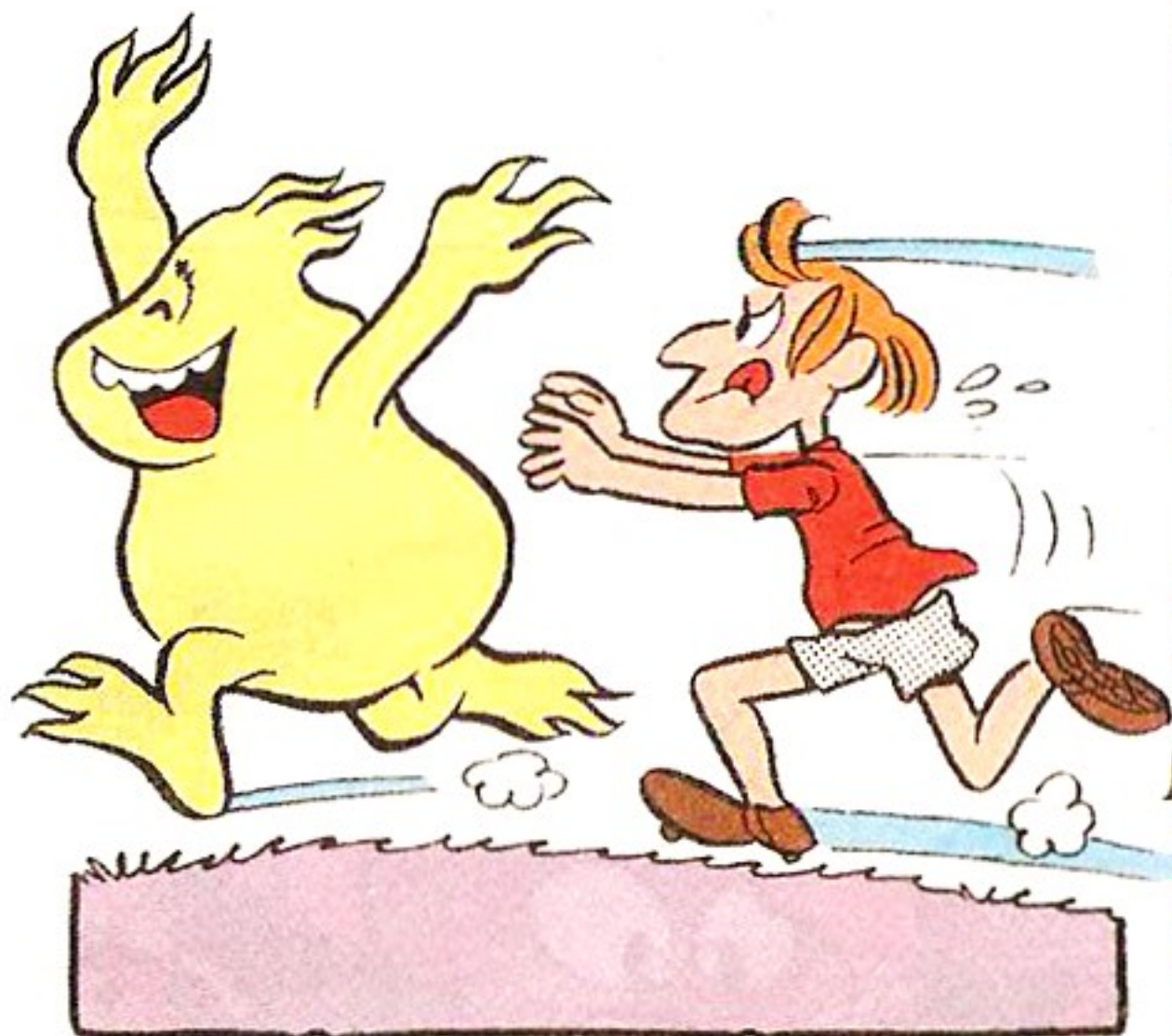




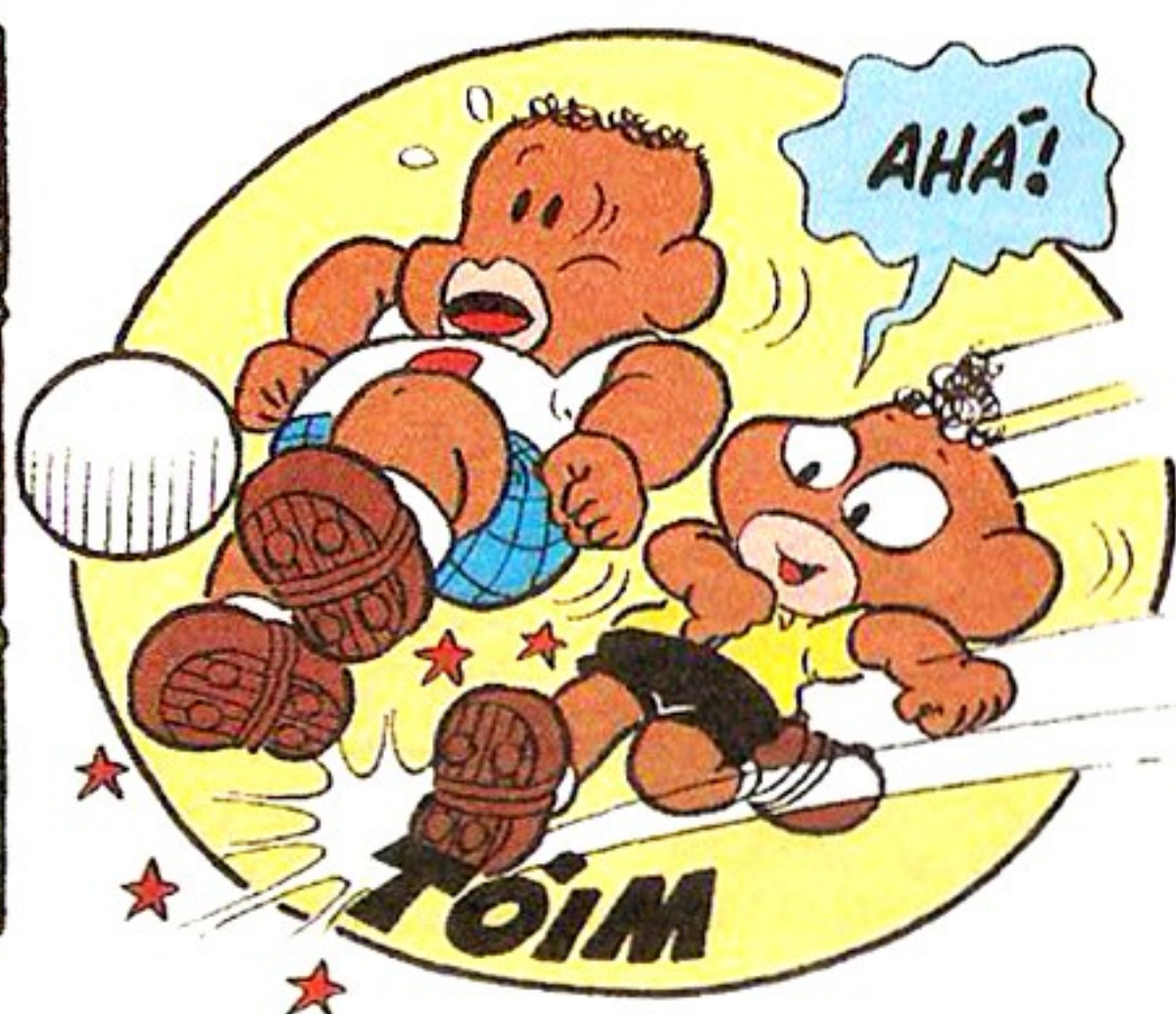
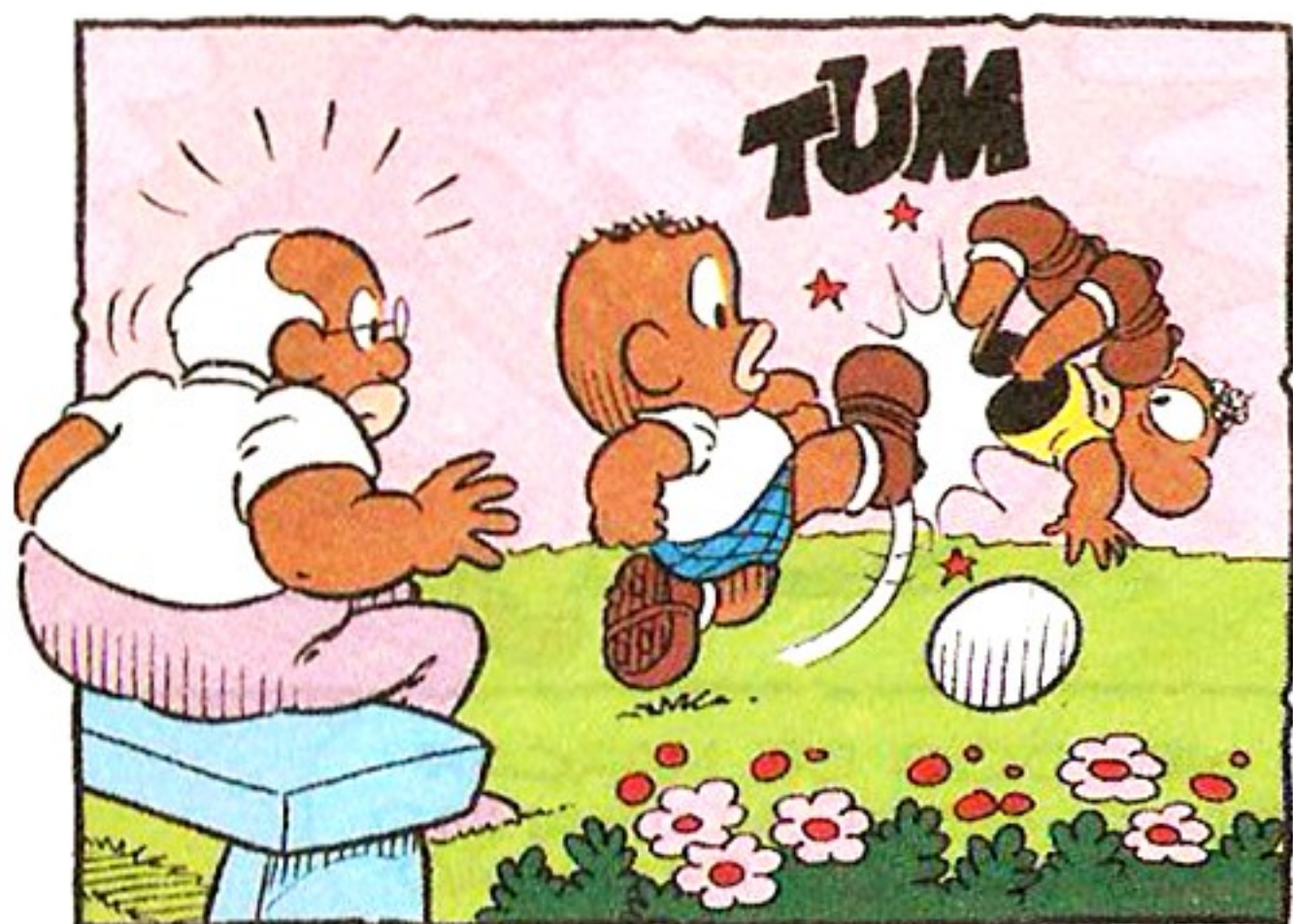
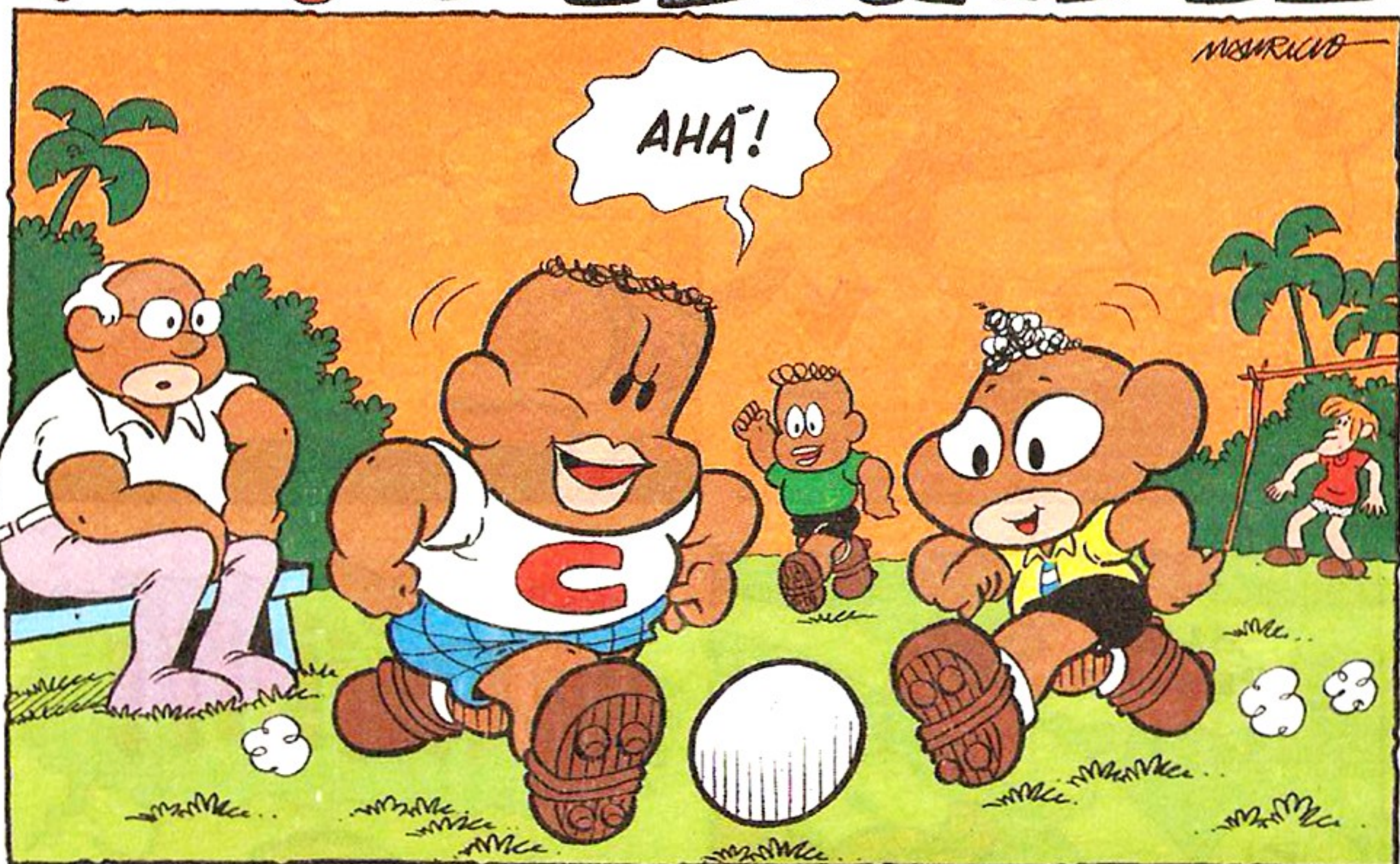


PELEZINHO EM A MARCAÇÃO POR MAURICIO

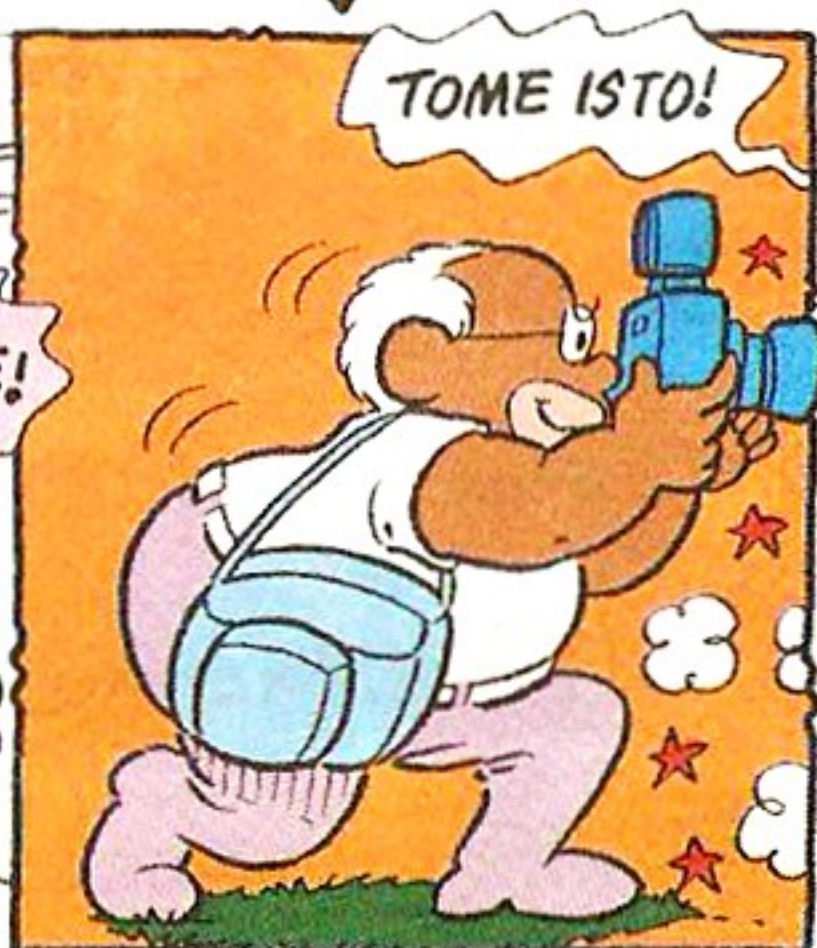
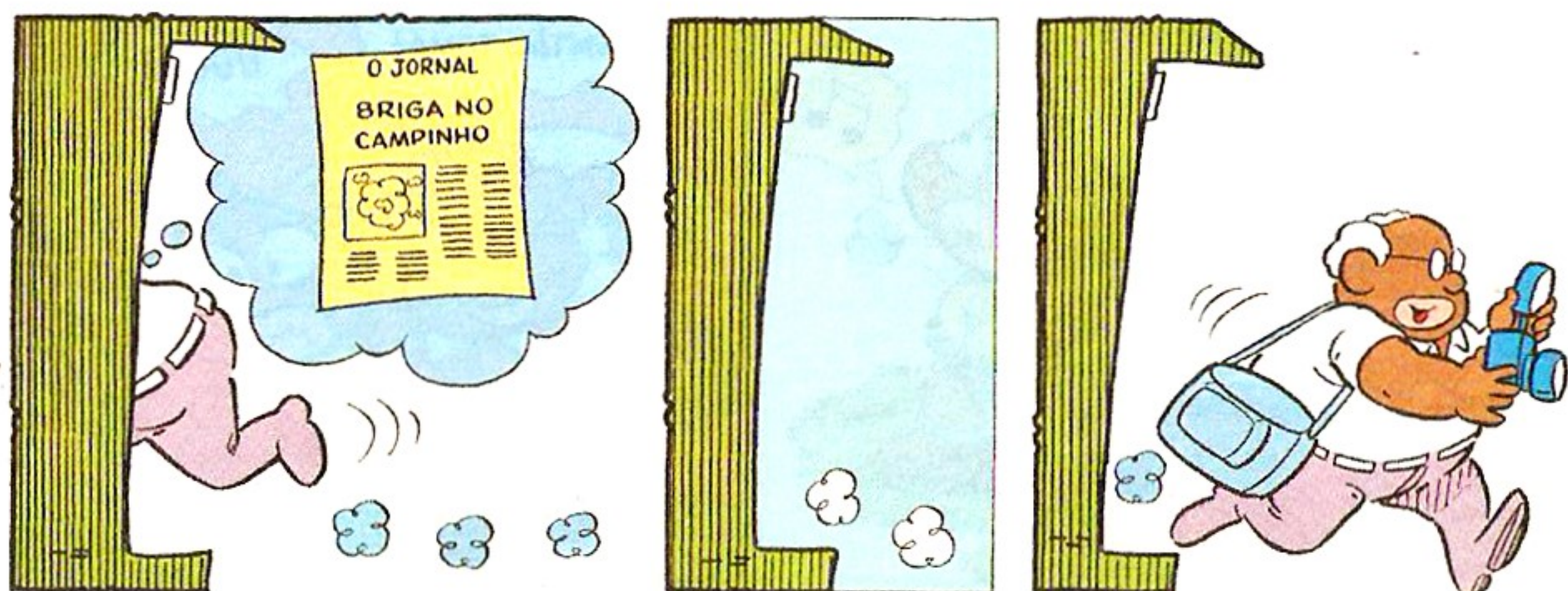


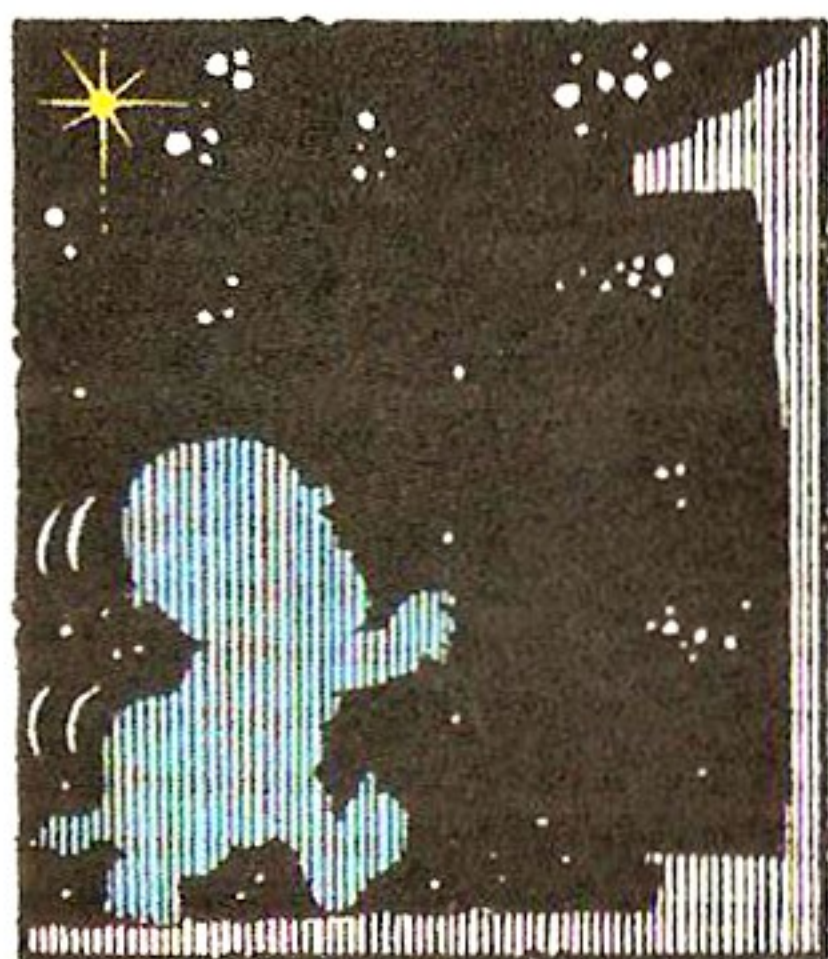


PELEZINHO O FLAGRANTE

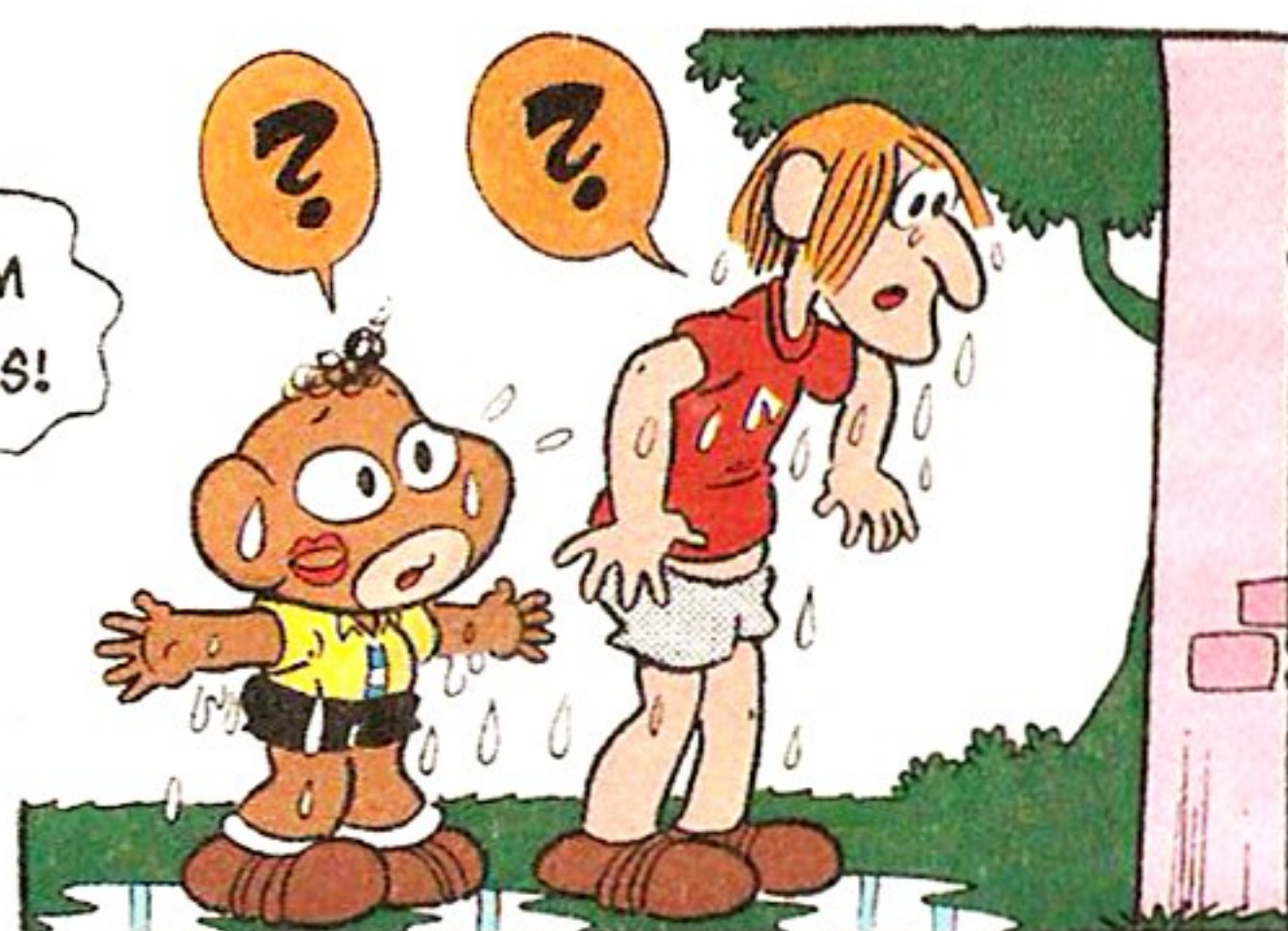




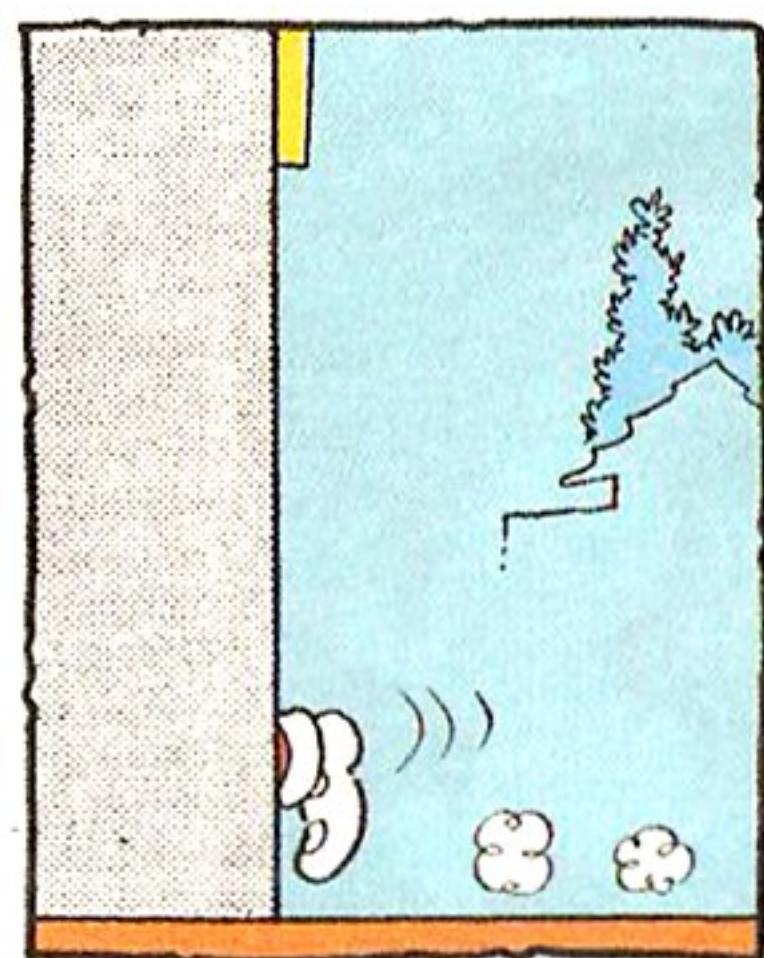


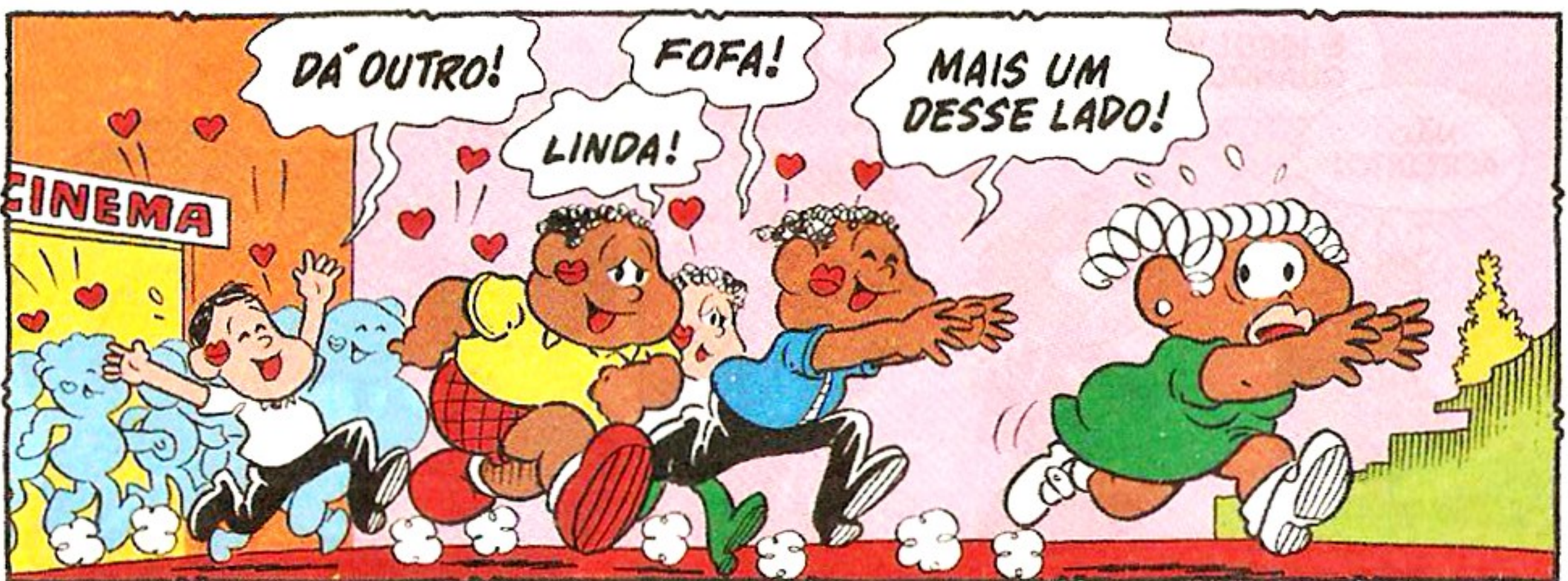
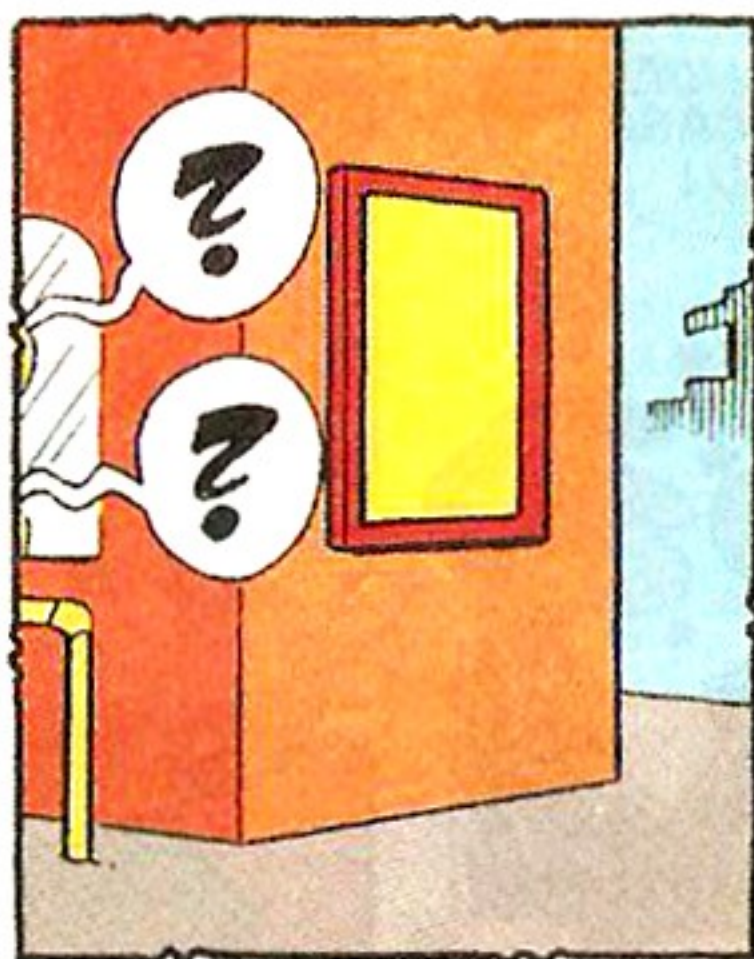
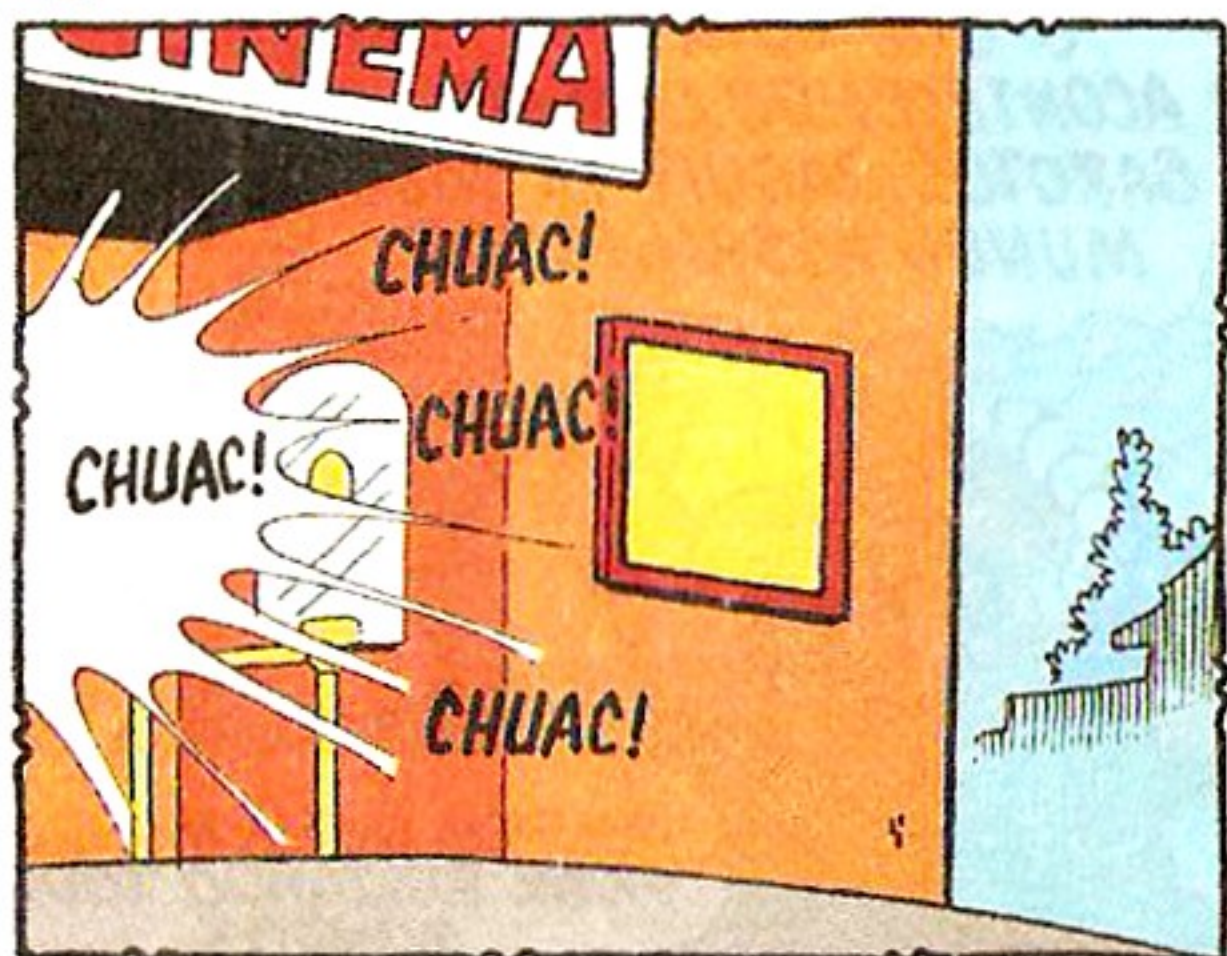
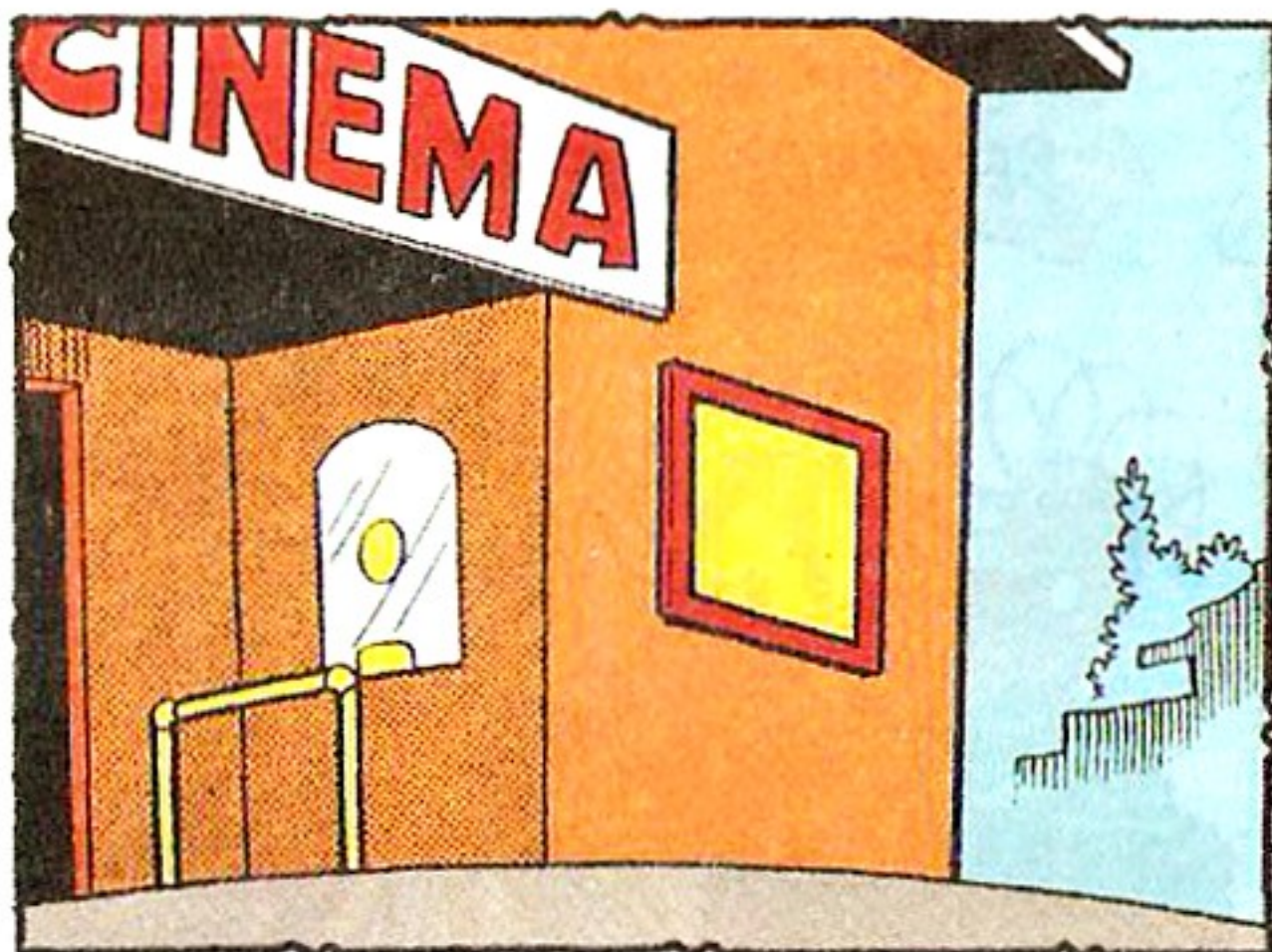


DE MANHÃ...

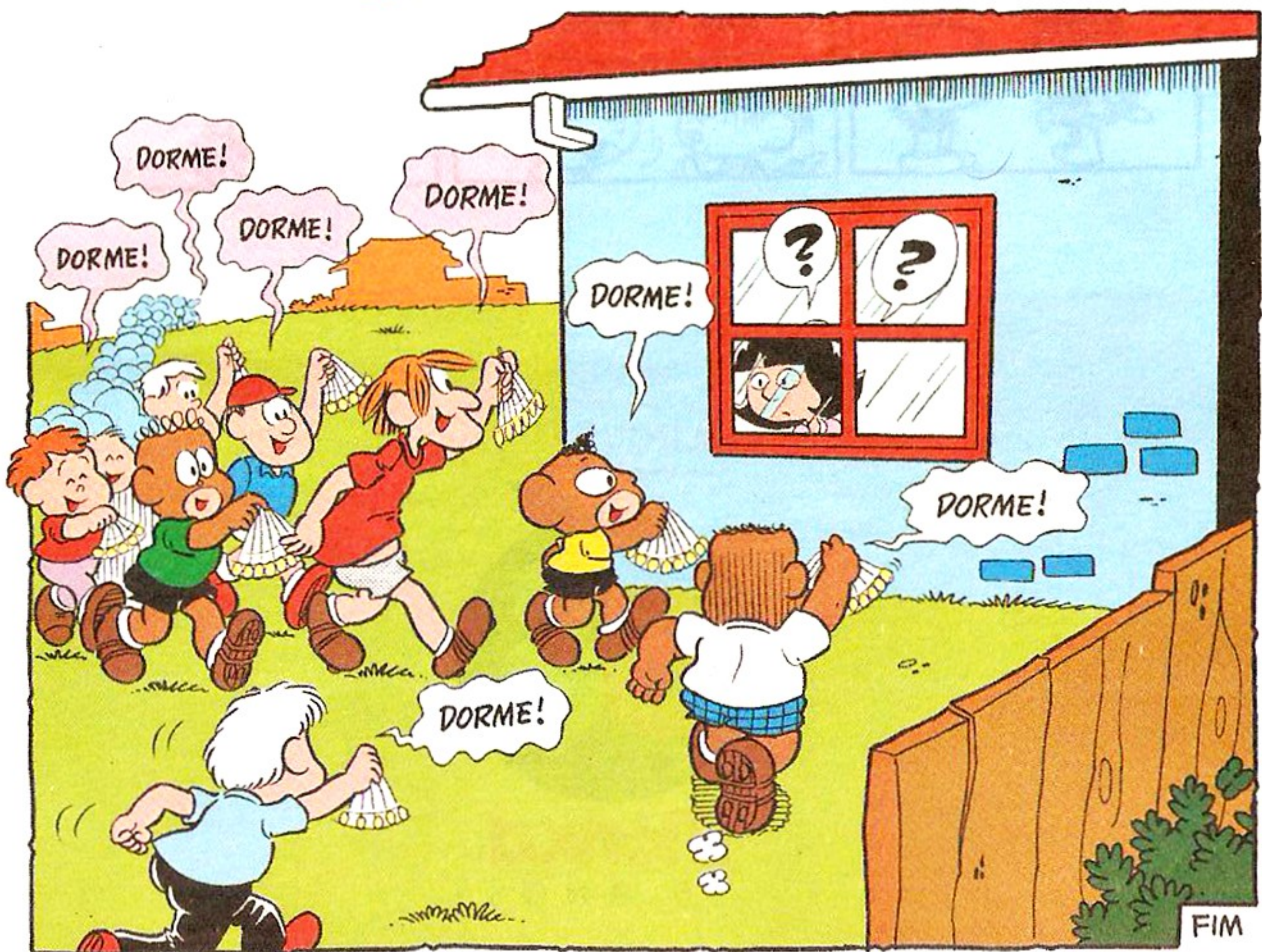
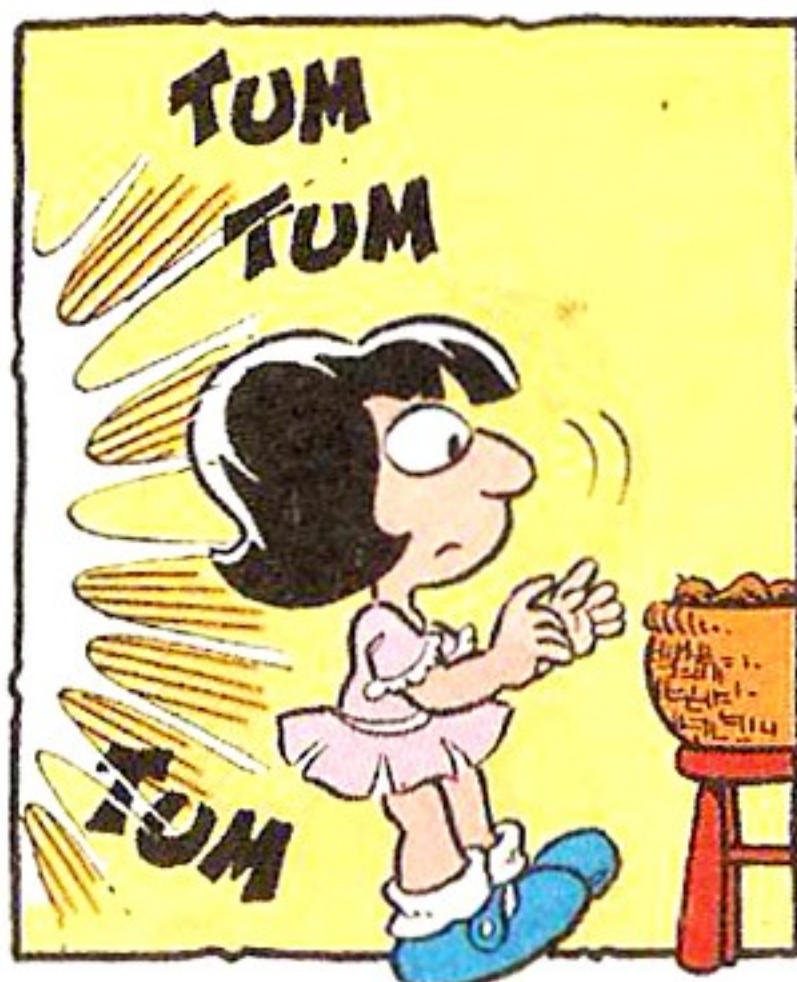
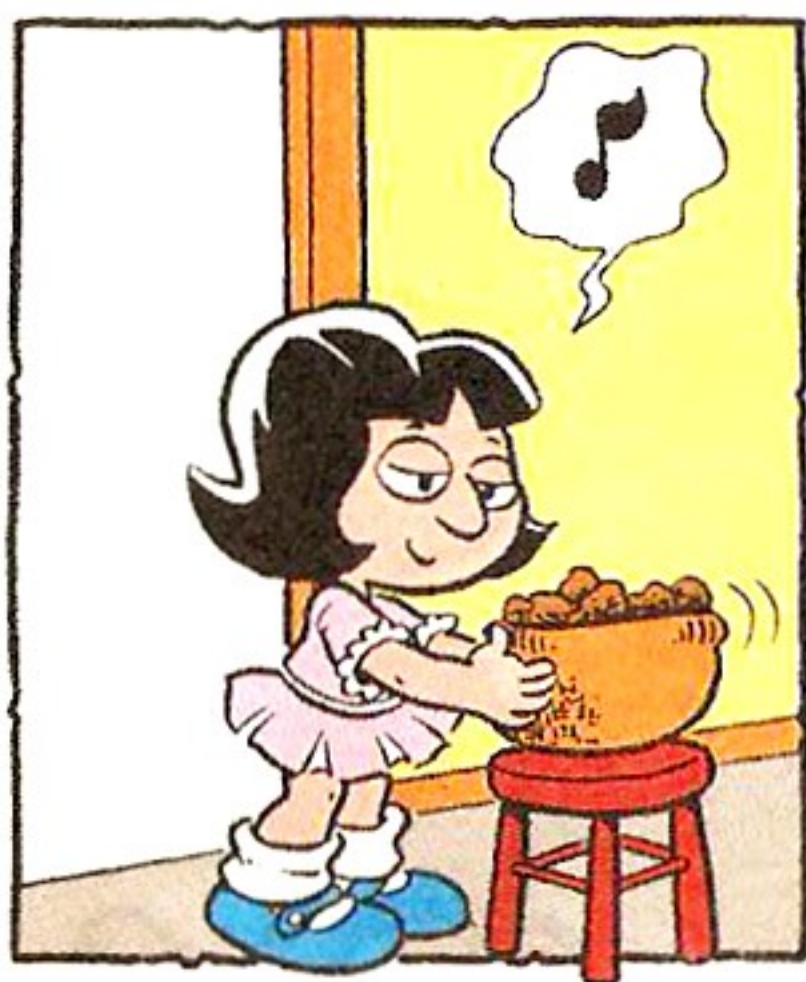


ESSES MOLEQUES!









CAPÍTULO 2: EVOLUÇÃO



1963



1966



1967

Ao longo de 50 anos, a dentucinha mudou muito. Começou mais bravinha, com o cabelo mais bagunçado.

MURICLO



ARQUIVO



Mônica

50 ANOS



1970

Ao longo de sua primeira década de vida, mudou bastante, chegando ao clássico formato 'bicudinho', que circulou durante os anos 70.



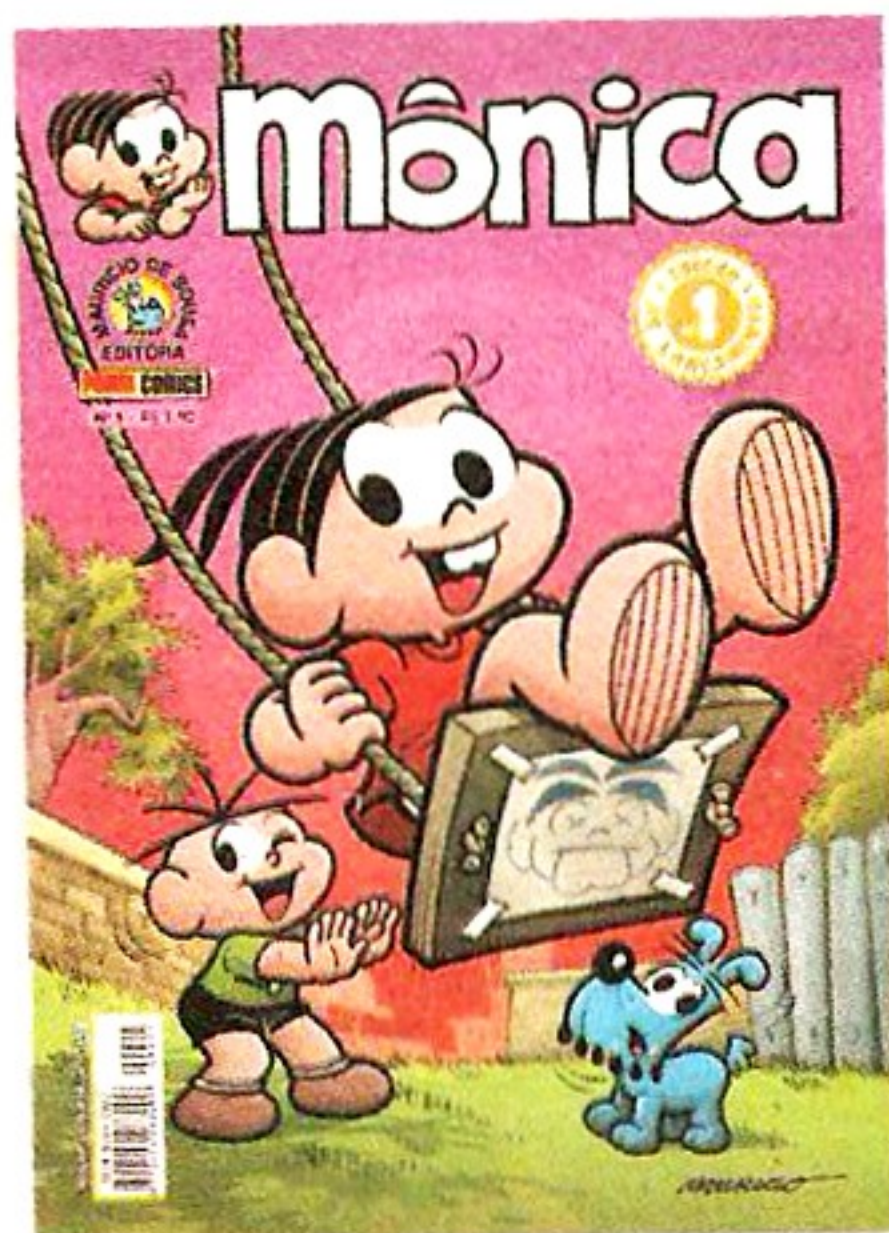
A partir da década de 80, a Mônica foi se arredondando e chegou no traço que conhecemos, que pouco mudou nos últimos 20 anos.



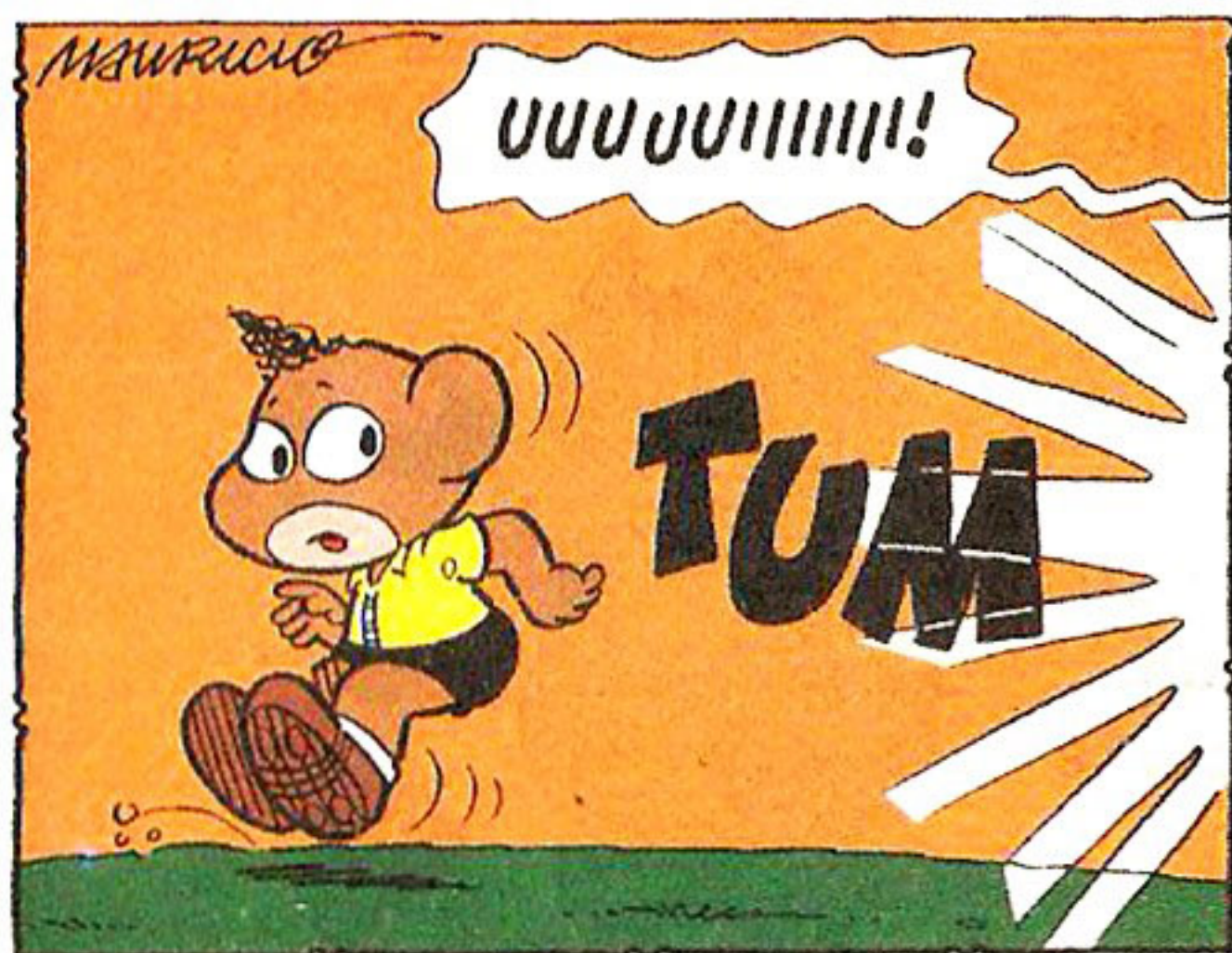
1985



2013



PELEZINHO



PANINI COMICS

PANINI BRASIL LTDA.

Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins

Diretor Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra

Diretor Comercial, Marketing e Publicações: Marcio Borges

COLEÇÃO HISTÓRICA

Pelezinho

Nº 3 - Abril de 2013

EDITORIAL

Gerente de Publicações / Editor-Chefe: Érico Rodrigo Maioli Rosa

Editores Seniores: Emerson Aguiar, Levi Trindade / Editora-assistente: Tatiana Yoshizumi

Designers: Henrique Ozawa, Jaqueline de Lima, Manuel Hsu

Diagramadores-assistentes: Felipe Barros, Mônica Oldrine

COMERCIAL E MARKETING

Coordenador de Marketing: Marcelo Adriano da Silva

Analista de Marketing: Bruna Marcela Rodrigues

Consultor de Assinaturas: Rodrigo Lopes Neto

Publicidade: Rifs Comunicação - Iracema Vieira, Rubens Fukui

Tel.: (11) 3062-0961 / 3088-6738 - comercial@rifs.com.br

Assessoria de Comunicação: Litera - imprensa.panini@litera.com.br

PLANEJAMENTO E CONTROLE DE PRODUÇÃO

Gerente Industrial: Edson Aprijo de Farias

Esta revista foi impressa pela São Francisco Gráfica e Editora

DISTRIBUIÇÃO

FC Comercial e Distribuidora S/A. - R. Dr. Kenkichi Shimamoto, 1678, sala A, CEP 06045-390 - Osasco - SP



Coleção Histórica Pelezinho é uma publicação da Panini Brasil Ltda. Administração, Redação e Publicidade: Alameda Caiapós, 425 - Centro Empresarial Tamboré - CEP 06460-110 - Barueri - SP - Brasil. © 1978, 2013 Mauricio de Sousa e Mauricio de Sousa Produções Ltda., todos os direitos reservados - www.monica.com.br. Direitos desta edição no Brasil e em Portugal reservados à Panini Brasil Ltda. As histórias, personagens e nomes apresentados nesta revista, bem como suas distintas semelhanças, salvo quando indicado, são propriedades da Mauricio de Sousa Produções e publicados sob sua licença. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a prévia autorização dos editores. Data desta edição: abril de 2013.



Estúdios Mauricio de Sousa

Presidente: Mauricio de Sousa

Diretoria: Alice K. Takeda, Mauro Takeda e Sousa, Mônica S. e Sousa, Yara Maura Silva

Gerente de Produto: Rodrigo Paiva

Sidney Gusman (Planejamento Editorial); Lielson Zeni (Assistente Editorial); Maria Aparecida Rabello, Maria de Fátima A. Claro (Coordenação de Arte); Gerson Campos, Maria Amélia Gomes, Patrícia L. Zaccarias, Sérgio T. Graciano (Recomposição de Originais); Miriam S. Tominaga (Cor); Ivana Mello e Solange M. Lemes (Revisão); Marcelo Gouveia Cai Água (Cedoc). Capa: Emy T. Y. Acosta (Desenho); Viviane Yamabuchi (Arte-final); Mauro Souza (Cor).

É um agradecimento especial a todos os profissionais que colaboraram, em outros tempos, com seus talentos para que estas histórias clássicas chegassem até você.

Supervisão Geral: Mauricio de Sousa

Instituto Mauricio de Sousa: instituto@institutomauciodesousa.org.br

Estúdios Mauricio de Sousa

Rua do Curtume, 745 - Bloco F - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05065-001

Tel.: (11) 3613-5000

© 1978, 2013 Mauricio de Sousa Produções. Todos os direitos reservados.

www.monica.com.br

e-mail: msp@turmadamonica.com.br

ATENDIMENTO AO ASSINANTE

2ª a 6ª feira, das 9:00 h às 18:00 h

São Paulo	(11) 3512-9444
Rio de Janeiro	(21) 4062-7989
Belo Horizonte	(31) 4063-9489
Curitiba	(41) 4063-8355
Florianópolis	(48) 4052-8636
Porto Alegre	(51) 4063-8869
Brasília	(61) 4063-7889
Goiania	(62) 4053-8851
Salvador	(71) 4062-9340

Internet: www.assinmonica.com.br

Fax: (11) 3845-0399

Disk Banca

Números atrasados poderão ser adquiridos diretamente com o seu jornaleiro, havendo estoque disponível, pelo preço da última edição.

530263224003

INFORME PUBLICITÁRIO

Chegaram os Squeezes

TURMA DA **Mônica**
Baby

© MSP - BRASIL



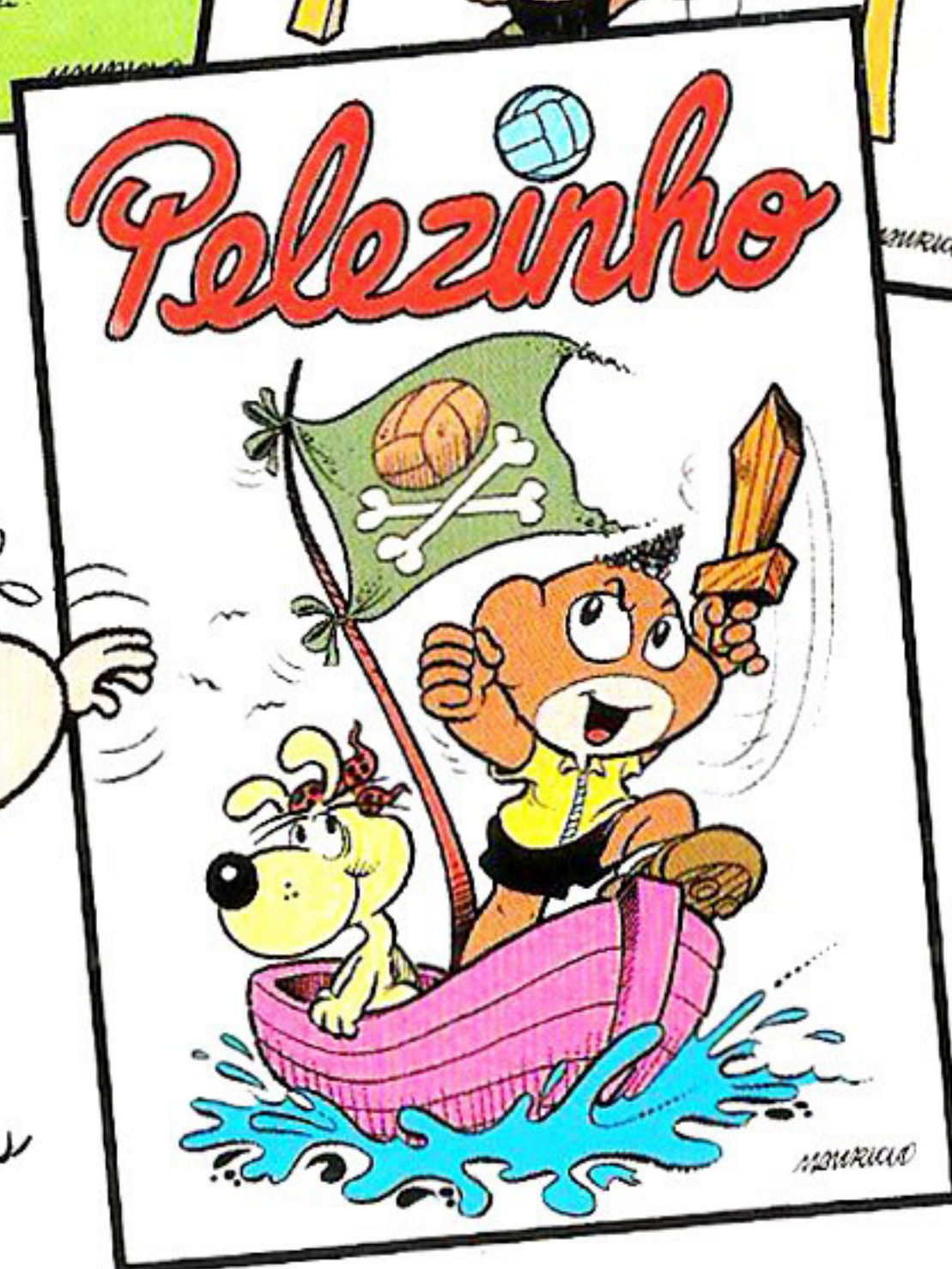
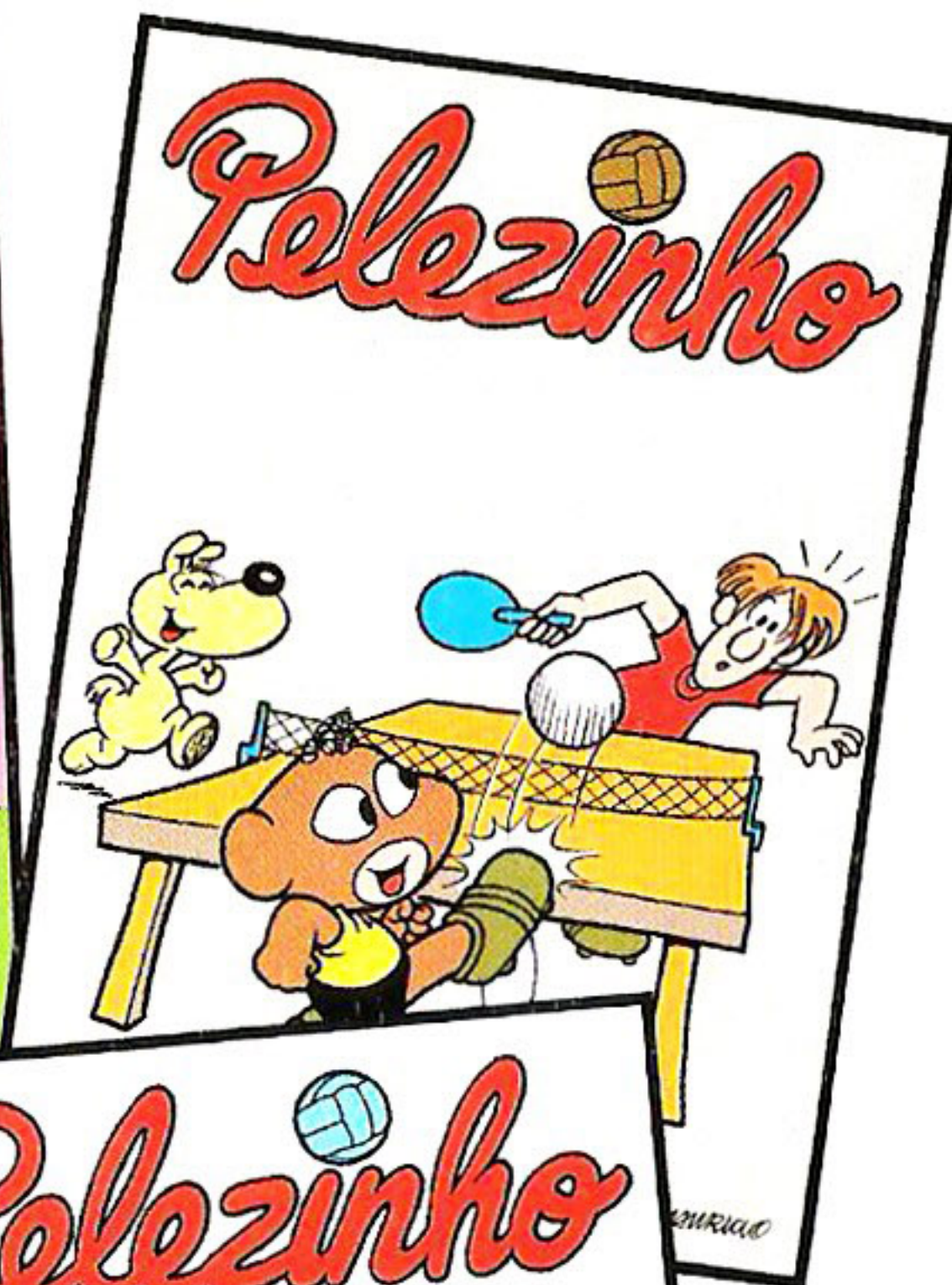
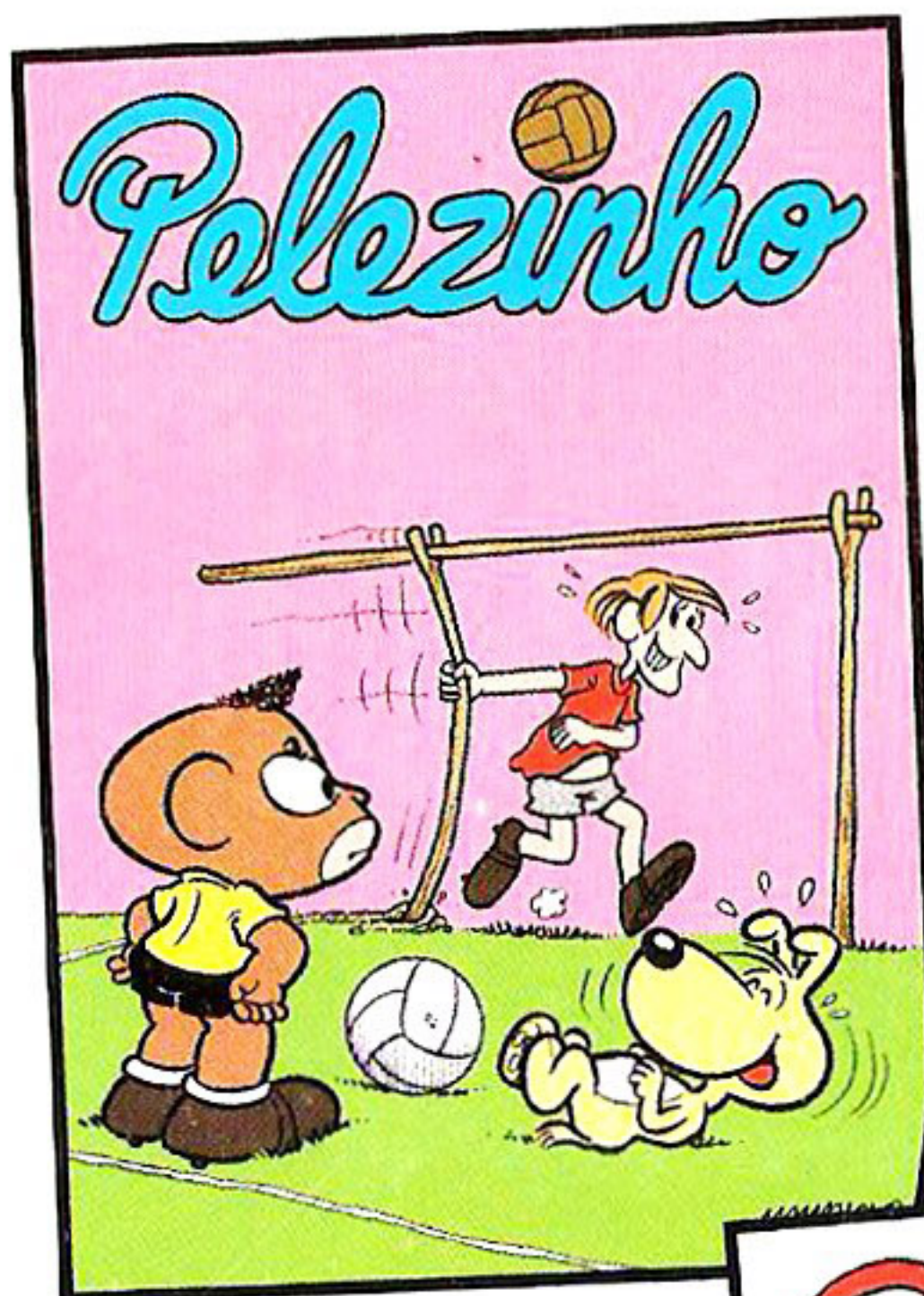
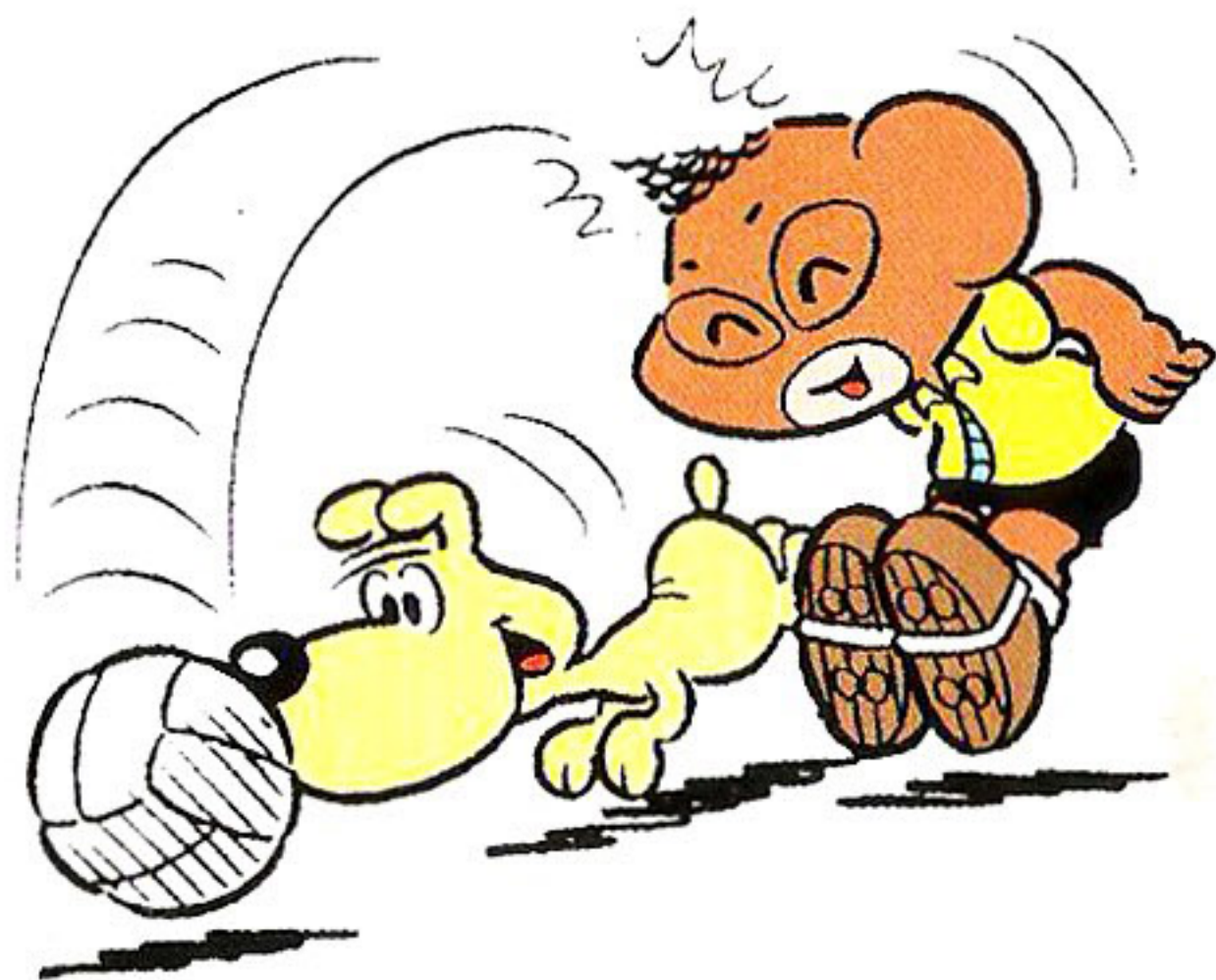
www.monica.com.br

MEXBRAS

A Marca do Squeeze

www.mexbras.com.br

**NESTE VOLUME:
"O FLAGRANTE",
"A BARRIGUINHA",
"BEIJINHO PARA TODOS"
E MUITO MAIS!**



MAURICIO

MAURICIO DE SOUSA
EDITORA
panini COMICS

WWW.MONICA.COM.BR